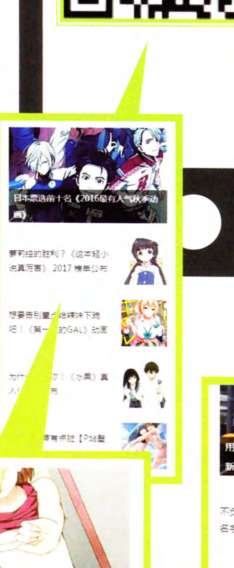

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIC
102
皋月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
二次元狂热
封面故事
『樱奏』
4GB DVD光盘
复仇魔女回应召唤而来
专访半次元人气coser 三刀刀刀刕
分享同人背后的故事
专访TsuBaKi同人社团
东方同人动画面面观
3D东方篇与MMD（下）
麦芽的香气与金色的毛球
『乌冬面之国的金色毛球』的食住行玩·前篇
不管是不是没见过的孩子，好吃就好~
赤城食谱——『舰队收藏』舰战篇 I
不管课不课金，缘分到了大概就能变强
『Fate Grand Order』英灵列传——尼罗河宝石篇
1 『エロマンガ先生』和泉纱雾主题面具
3 小林家的妹抖龙 康娜·卡姆依纸模
这杯苦涩咖啡能否打动你?
献给人鱼姬们的happy end
『水葬銀貨のイストリア』
2 天朝原创同人海报x2
『情色漫画老师』海报x1
『小林家的妹抖龙』海报x1
德国骨科专业户，义妹不算大新闻?
知名妹控的逆袭——浅析伏见司与妹控世界
死锅~以！塔诺西~！兽友病毒化流行的背后事
奇迹的诞生——看『けものフレンズ』
带我们找回逝去的纯真

“二次元狂热”微信公众号

周边抽奖 考据党文章

新闻速递 壁纸视频音乐推荐









一个属于真正二次元御宅的公众号，让你了解更深层次的二次元文化，我们将每日发布关于二次元的情报信息，也会定期举办抽奖小活动，想要与河蟹子近距离接触吗？快来关注我们吧

二次元狂热



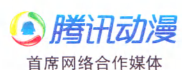
本期封面作者：KiTA
本期封面作者：lino

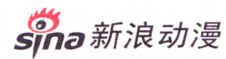
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、Haru
美术：塔里、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～


首席网络合作媒体



合作同人社团





*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看





欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购“二次元狂热出品”产品

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到jediliao@163.com或2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟~）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言
3，进入官网论坛http://2dmacg.com发帖



相信玩日系手游的筒子们都注意到了，在这个11区手游集中开活动的时间段——黄金周(golden week)里，天朝的玩家们并没有享受到同等的假期！上班+手游加倍肝活动的双重压力下，一点没有五月病发作的空间。¯q¯





103封面提供：海帆
103封底作者：king（社团：折凳工作室）

[回函抽奖活动]



由于上期中奖同学没有回复，本期奖品延续，由沉迷黄金周手游活动的河蟹子抽出的中奖者为广东的崖山磨刀客同学，恭喜！请回复我们的邮箱以便及时寄送奖品~第一百零二期特别抽奖奖品为Griffon Enterprises出品的1/8比那名居天子 限定颜色PVC涂装完成品手办。老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式）

也欢迎大家通过以下方式与我们互动哦~
QQ群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：二次元狂热

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满200元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身2WT高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



[寄语选登]

魏宇城　♂　快毕业的学生　四川宜宾

首先这期有月影和星恋，果断先读一遍再说（虽说我自己都没通关_(:з」∠)_）。然后例行扫一遍其他内容后回头去看寄语，我现在很庆幸当时写的那堆东西没被刊登上去（写完后我自己都看不下去了_(:з」∠)_）然后扫完寄语的时候无意中似乎看到了自己的名字，再仔细一看，尼玛这难道就是传说中的中奖了……然后我终于知道了这段时间抽不到5星和UR的真相_(:з」∠)_（自己脸黑甩啥锅啊）

然后上期写完发送出去以后才想起来有点东西没写，这次就补上吧

2DM似乎在面向全国二次元众的范围征稿的样子，于是作为一个玩了三年多黄油推了近200条线路外加借此自学出来了能和11区民众交流的日语的杂鱼，我能写点没啥卵用的稿件投上来么_(:з」∠)_（虽说我就不知道怎么投）

:杂志每次的目录页不都有小编信息、邮箱神马的嘛，尽管把文章甩给他们啊！另外为了防止你被一票肥宅打电话，回函正文文末的个人信息我就不帮你刊出来啦【但如果你是想交♂友的话(⊙▽⊙)

牧汉　男　学生　山西太原

把市面上的各种动漫杂志一一比对，还是2DM最有深度，最像阿宅应该看的杂志。并不是说那些杂志不好，只是在这个浮躁的社会中，2DM能一直守住本心，这就很让人感动了。看到业界的种种，以及整个社会，周遭的人们对二次元轻浮的态度，真的很心痛，不知道该怎么办好，这样下去会整个变味的啊(愁苦)2DM算是一股清流了233。

有个小建议：能每个月按时发刊吗？

:来，跟我们一起去与印刷厂战斗吧！我们会尽量保证每月按时出刊的【众小编跪榴莲中…】

良琴择吾而栖　男　学生　广东省深圳市

幸得识卿桃花面，从此阡陌多暖春。与『二次元狂热』相遇真是太好了！经过漫长的等待，我终于收到了期待已久的100期纪念刊，很开心！

虽然我无法为我爱的杂志提出一些建设性的意见和建议，但是我有一个愿望一定要讲：我好想在某宝的自营店里买到河蟹子的cosplay服啊！

:你的这个愿望真是非常好，我们一定会考虑的！为呼吁更多可爱的男孩子们穿小裙子贡献出一份力量！【拍飞

黄怡浩　男　河南商丘

哈喽，河蟹子。首先恭喜2dm突破百期，当我收到这第101期时我默默的瞅了瞅我身旁堆成一摞的杂志(心情复杂)，你以为我想说说我和2dm间的感情吗？

不，我想说的是：作为一名资深的手残党，明明已经被每期的纸模给虐的死去活来，这期竟然还把舰娘卡换成了舰娘的折纸，这应该是对手残党伤害最深的一期了吧2333。还有关于100期纪念刊，一不小心被我找到了点小问题诶，就是在135页左上角的萝球部你确定不是萝球社？不过反正也没什么大不了的，都是一个意思嘛，要问我为什么会注意到这个，我才不会告诉你我是萝莉控呢(不怀好意的看一眼河蟹子)。。。。。。

:翻译小姐姐说这个真的应该是写成萝球社更好诶为什么硬要翻成萝球部呢虽然意思的确没错（强烈表示不背锅）但是不是看官大人们一贯的口味吖，可能是这篇文章的笔者一直把它叫做萝球部啦～不要在意细节嘛【摸摸】







南缘　高中生　河南洛阳

101期的折纸表示真的快要弄疯我了，忙了快一个小时才折出一个、、、而且还把内衣和外衣搞反了，真是心力交瘁，这辈子不想玩这个了(我果然没有天分O_O)，不过有个同学倒是玩的很嗨啦。

祝『二次元狂热』越办越好，红红火火，再期待下一个百期纪念好了。另外才知道2DM还有抽奖活动，这种看脸的事情怎么可以错过，请务必带上我！！！

:负责折纸设计的美编说其实挺简单，为了画设计图自己折了一下只不过和服快成乞丐装了才折好，负责编写说明书的文编说其实真的挺简单的，光看着美编的成品和设计图估量尺寸都觉得自己毫米厘米恍恍惚惚分不清了orz另外河蟹子送福利是一直都有吖～但是这也得吸足了欧气嘛，祝你好运咯～

宅收藏

FGO 圣诞装阿尔托利亚手办

出品：Alter　价格：13800 日元

手持硕大的礼物袋，眼神锐利的圣诞装阿尔托利亚。只在 FGO 期间活动中限定登场，能推出手办也是个小惊喜。贴身的连衣裙式圣诞装展现出身材，彩色缎带领结让暗色的整体突出一分华丽。帽子和斗篷都为可脱，此外附带的可替换“害羞”表情是此款手办的一个小亮点…官方懂人心。手办 10 月发售，现已开放预定。



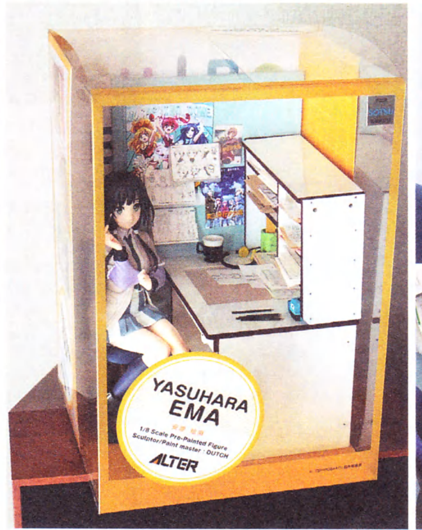


『白箱』安藤绘麻手办场景

出品：Alter　价格：12744 日元

比 DIY 手办更厉害的是 DIY 场景，模型爱好者ハトサブ为 ALTER 的安藤绘麻手办打造了一套完整的工作台，细节精致程度炸裂。工作台、墙上的海报和作参考，甚至桌子上的文具和一张张原稿都像实物一般细致，而整体场景也才不到 20cm 大，甚至还能装回手办盒子里。手巧的大佬果然玩赏手办的方式都不一样……









『守望先锋』

出品：Good Smile　价格：4537 日元

奸笑社终于把魔爪伸向了守望先锋…比起暴雪的其他游戏，本身就是卡通渲染风格的『守望先锋』更适合设计成 Q 版的黏土，而有点胖乎乎的（明明是棉衣）中国角色小美更是首当其冲。这款美不但配备了游戏中的冻结枪和冰冻炮台，特效配件配合优秀的可动性更是能完整还原出游戏中放技能的场景，可玩性和可爱度都不错。黏土预定 10 月发售。





『刀剑乱舞』便当盒

出品：DMM　价格：2700 日元

以『刀剑乱舞』中五位刀剑男士为印象制作的便当盒，小判形状，整体和风满满的设计。饭盒在盖合上还使用了合布，增加一分高级感。饭盒为双层结构，共推出三日月宗近、石切丸、小狐丸、岩融、今剑五款，将亲手做的饭菜和刀剑男士们一起享用吧～预定 8 月发售。









YMカービィパジャマ
¥5,980+tax

『星之卡比』系列服饰

出品：YUMMY　价格：1680 ～ 5980 日元

能吞下宇宙万物的星之卡比不但游戏本身就很适合妹子玩，可爱的颜色和造型也十分适合做女性向的周边。YUMMY MAKET 联合星之卡比推出了一系列的女性居家服饰，除了通常款的睡衣、内衣、遮光眼罩之外还有一款穿起来直接让整个人都变成卡比的圆形连身衣。真是可爱到我这个汉子都想要一件了。

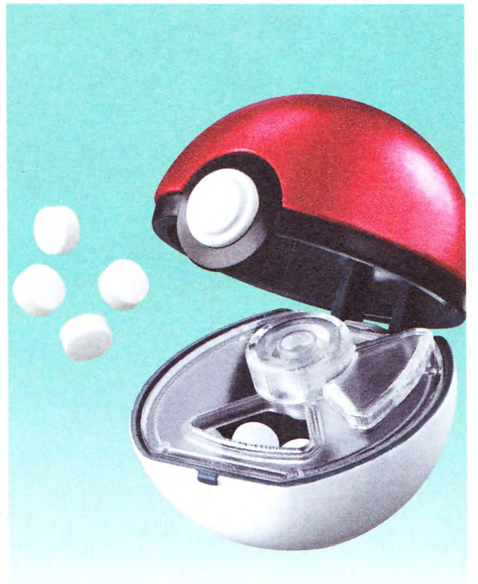


『精灵宝可梦』精灵球套装

出品：Bandai　价格：7020 日元

精灵球的周边出过不少，不过这次真的是史上最全的套装。这个套装不但包括游戏中出现的全 11 种精灵球，还附带 6 个能将精灵球挂在腰间的球托，戴在身上才真正像一个宝可梦训练师。这套球的做工也比以往都要更加精致，还原度完全是从游戏里跳出来的程度。对了，球里面还附送 3 袋薄荷糖…果然是以食玩形式贩售的吗 w





不正经的魔术讲师与禁忌教典



Staff

原作：羊太郎
监督：和卜湊
脚本、系列构成：待田堂子
动画制作：LIDENFILMS

Cast

格伦·勒达斯：斋藤壮马
希丝缇娜·菲伊贝尔：藤田茜
露米娅·汀洁尔：宫本侑芽
莉艾尔·雷冯德：小泽亚李

『不正经的魔术讲师』原作是羊太郎的小说，目前已经发行八卷，对于看惯了轻改动画的观众来说，『不正经的魔术讲师』最大的卖点就是各种反套路不安常理出牌吧。从第一话中讲师误入女更衣室说要多看几眼才被打到第二话明明是魔术师却用体术战斗，各种反套路的桥段让看惯了轻改套路的观众感觉十分新鲜，各种杀必死已经傲娇女主也足够吸引人。

黑色推销员NEW



Staff

原作：藤子不二雄A
监督：小仓宏文
音乐：田中公平
动画制作：SHIN-EI ANIMATION

Cast

丧黑福造：玄田哲章

『黑色推销员』是藤子不二雄A于1969年起在『漫画Sunday』上连载的漫画，这次『黑色推销员NEW』也是在1989年之后失格接近30年又一次动画化。作为一部60年代的黑色漫画，『黑色推销员』具有特别的时代气息，故事充满对泡沫经济破灭后的讽刺，讲述销售梦想的推销员丧黑福造推销梦想的充满讽刺的寓言故事。此番再度动画化请来了田中公平作曲，监督小仓宏文曾参与『银魂』与『JOJO』的分镜，动画风格有种介于如今画风与复古之间，如果不排斥这一时代背景的话推荐尝试。

怪怪守护神



Staff

原作：浜田义一
监督、系列构成：仓谷涼一
音乐：高梨康治
动画制作：ZERO-G

Cast

加贺见一也：三瓶由布子
桐叶：大空直美
菊理：久保由利香

『怪怪守护神』作为十年前开始连载的一部肉番，在开始连载的十年之后动画终于才姗姗来迟。尽管原作就十分套路，不过要肉有肉要战斗有战斗，在动画化之后也还原了原作有肉有战斗的爽番风格，尤其是战斗部分帧数充足，加上作曲是参与过『妖精的尾巴』作曲的高梨康治，战斗让人感觉赏心悦目。作为一部肉番，『怪怪守护神』还是在平均水准之上的，尽管前期剧情非常套路不过漫画在后期有很多神展开，只是估计动画进度是到不了了。

月色真美



Staff

监督：岸诚二
系列构成、脚本：柿原优子
音乐制作：flying dog
动画制作：feel.

Cast

安昙小太郎：千叶翔也
水野茜：小原好美
比良拓海：田丸笃志
西尾千夏：村川梨衣

作为本季的一部原创动画，『月色真美』这如同『放浪息子』般的画风和这文艺的名字一瞬间就吸引了不少观众，而这清新纯爱的少年少女的故事也确实与这画风交相辉映。运动少女与文学少男的恋爱物语，只因在人群中多了匆匆一瞥。人物设定也一定程度上参照了宫泽贤治的诗集『春与修罗』。尽管监督是岸诚二，但参与过『昭和元禄』与『橘色奇迹』的女性脚本家柿原优子还是很令人期待。作为一部画风清新的原创校园恋爱，实在值得一看。

机甲少女 FRAME ARMS GIRL

Staff

原作：寿屋
监督、分镜、演出：川口敬一郎
人物设定：川村幸祐
动画制作：ZEXCS / studioA-CAT

Cast

源内苍：日笠阳子
轰雷：佳穗成美
短剑：绫濑有

寿屋为了卖模型而拍的动画，故事设定是一个女子高中生收到一个包裹，把包裹里的手办拼完之后，美少女手办们大乱斗的故事。光听设定的话有种『蔷薇少女』+『高达男朋友』的感觉，不过只要手办萌一切都没问题！况且还有机娘们浓浓的百合元素，让人看了就好想买手办。动画的战斗部分交给了studioA-CAT全部使用3D制作，最大程度呈现了机娘们战斗的美感。看完之后赶紧买两个手办充值下信仰。

我的英雄学院 第二季



Staff

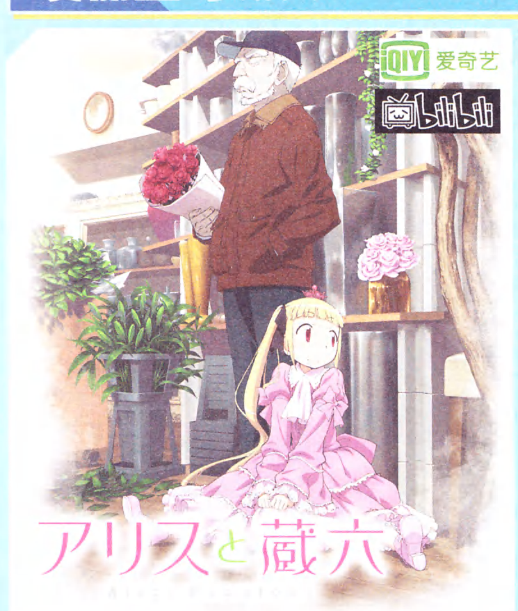
原作：堀越耕平
监督：长崎健司
脚本：黑田洋介
动画制作：BONES

Cast

绿谷出久：山下大辉
欧尔麦特：三宅健太
爆豪胜己：冈本信彦
丽日御茶子：佐仓绫音

由骨头社改编的漫改动画『我的英雄学院』终于迎来了第二季，在第二季中依旧沿用了第一季的原班人马，在骨头社的制作下质量绝对有保证。作为如今『少年JUMP』的新台柱之一，讲述了在一个充满超能力的时代，“无个性”的男主绿谷出久进入英雄学院的成长故事。尽管一头绿发的男主看似懦弱故事却秉承了JUMP一贯的努力、友情、胜利。动画二季从“雄英高校体育祭”开始，也是原作中很精彩的一段。超能力者们的运动会，在骨头社的制作下相信非常值得一看。

爱丽丝与藏六



Staff

原作：今井哲也
监督：樱美胜志
系列构成：高山文彦
动画制作：J.C.STAFF

Cast

纱名：大和田仁美
樫村藏六：大冢明夫

作为一部漫改动画，『爱丽丝与藏六』讲述了能使用“爱丽丝之梦”将空想具现化的少女纱名，初次来到“外面”的时候之后遇到一位名叫藏六的老人的故事。作为一个带有超能力的奇幻冒险故事，萝莉与老人的组合萝莉们战斗到一半老人开始嘴炮实在充满乐趣，故事本身也很甜，有种软科幻玛丽苏的感觉。第一话44分钟的长度在J.C.STAFF的制作下节奏控制完美，MGS系列中SNAKE的配音大冢明夫的加入也让本作多了一大看点。

我的妹妹是黄漫老师



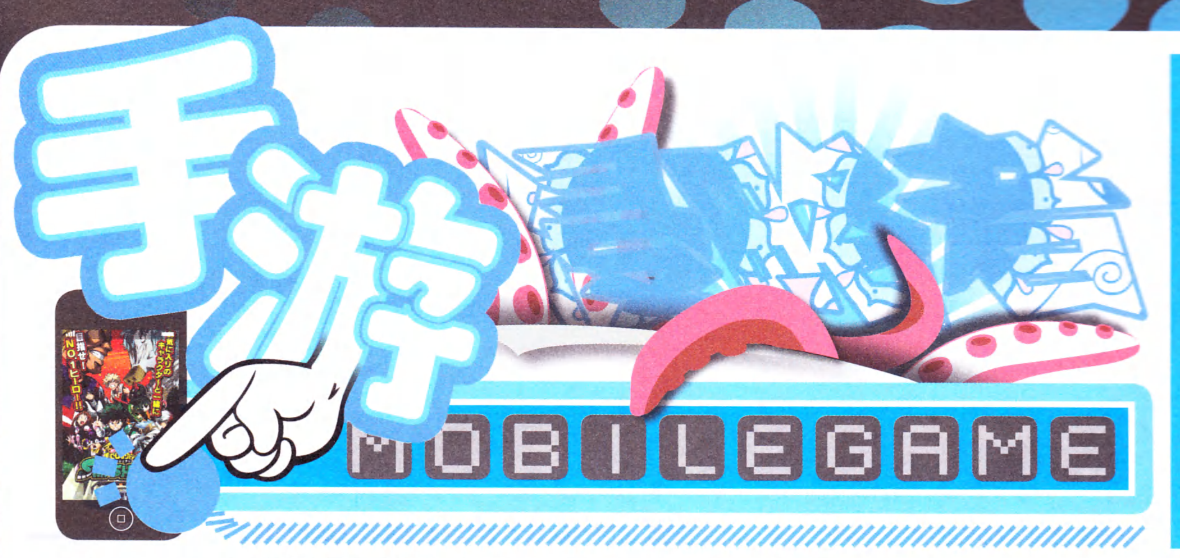
Staff

原作：伏见司
监督：竹下良平
脚本：高桥龙也
动画制作：A-1 Pictures

Cast

和泉正宗：松冈祯丞
和泉纱雾：藤田茜
山田精灵：高桥未奈美
千寿村征：大西沙织

『俺妹』原作伏见司在新作『我的妹妹是黄漫老师』中终于放下了自己的遮羞布，继续暴露自己是妹控的属性，而这次的设定中哥哥是小说作者，妹妹是合作的黄漫老师，只是一年里大家都不知道的设定，显得比『俺妹』要带感的多。在本作中A-1的动画制作水准自不用说，妹妹充满傲娇的以及反差萌的萌点让人就算不是妹控也会被萌到。此外，ClariS在本作的主题曲MV中终于露脸，虽然只是个剪影。▲



最近一刷朋友圈，发现身边很多很三次元的朋友都开始玩农药了，作为一个不喜欢玩MOBA更不要说在手机上玩MOBA类游戏的我来说，实在是觉得和这个世界脱节了。不过看着手机里下了还没来得及试的日系手游，哪有什么时间玩农药。好在，这个月也发掘出了几个十分值得推荐的日系手游。

■ 文/ windchaos ■ 责编/稗田 ■ 美编/塔里

另一个伊甸 超越时空的猫

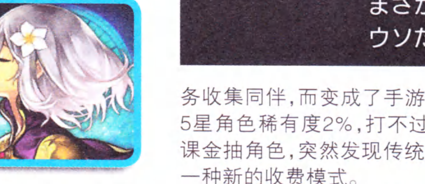
游戏原名：アナザーエデン 時空を超える猫
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：RPG
开发厂商：Wright Flyer Studios
收费方式：道具收费
官网下载：https://another-eden.jp/

MOBILEGAME


iOS



Android





很久没有在手机上玩过传统的日系RPG了，这款由Wright Flyer Studios开发的手机RPG可以说是单机游戏，但也有课金抽卡的成份。简单来说，游戏的整体玩法是再传统不过的日系RPG，而收集同伴的部分并非传统的完成分支任务收集同伴，而变成了手游简单粗暴的抽卡。嗯，5星角色稀有度2%，打不过BOSS也不想练级请课金抽角色，突然发现传统的日系RPG似乎有了一种新的收费模式。

这款名叫『另一个伊甸 超越时空的猫』的游戏制作阵容来头可不小，负责剧本和演出的加藤正人参与过『超时空之轮』和『异度装甲』的编剧，而这次『超越时空的猫』一看名字就知道又是一款穿越时空的故事，整个游戏流程长度有70个小时，伴随着故事的发展玩家逐渐揭开穿越时空的秘密，作为一款免费游戏实在是非常良心。

『超越时空的猫』主题曲是光田康典，相信光田康典的大名不用再多介绍了。而负责音乐的土屋俊辅也参与过『弧光之源』系列的制作。作为一款RPG『超越时空的猫』可以说除了课金抽角色之外非常传统，战斗是非常标准的传统日系RPG，而作为一款手机RPG来说游戏的背景立绘以及战斗演出效果都非常上乘。

游戏总的流程一共24章，截稿时笔者的流程刚过四分之一，不抽卡用游戏流程中加入的角色不刻意练级的话打起来还是有点累的，好在游戏里完成各种成就都能增加宝石，而且每天登陆也会送石头，完成各种支线任务也送石头，怎么感觉越说越像手游了……

除了主线和支线之外，制作人还表示会有定期打素材的限时任务活动，并且有可能会有第二部的剧情。作为如今手机上少有的传统RPG，至少笔者个人还是比较认同这样的结合的，对于这样一款制作阵容强大制作精良的RPG来说，传统的RPG玩家可以不课金享受地狱难度下的快感，想要快速体验剧情的玩家可以课金抽一些稀有卡降低游戏的难度。

最后再顺带说一下，本作的声优阵容也算十分强大，茅野爱衣、佐藤利奈、钉宫理惠、田中理惠、内田真礼、早见沙织、佐仓绫音……都已经加入了豪华套餐，这样一说好像又有了点想要抽卡的欲望了呢。



滑子菇的家

游戏原名:なめこの巣
游戏平台:iOS/Android
游戏类型:模拟育成
开发厂商:BeeworksGames
收费方式:道具收费
官网下载:https://namepara.com/namekonosu/

MOBILEGAME


iOS


Android



不知为何,每次看到滑子菇的表情都无法直视,可能是笔者内心比较纯洁吧(众人:我能插嘴吗.jpg)。滑子菇的手游也出了好几部了,之前的几款都是养成收割类的游戏,而这次『滑子菇的家』则变成了模拟育成的类型,变得好玩多了,这也是为什么笔者今天推荐这款游戏的原因。

作为一款模拟育成的游戏『滑子菇的家』最大的卖点在通过升级不断扩张滑子菇的巢穴,并且收集各种各样类型的滑子菇。在游戏中出现的滑子菇种类超过20种,对于笔者来说还是通过这款游戏才知道原来滑子菇有如此多的种类。

和很多育成的类的游戏一样『滑子菇的家』依靠玩家收集各种素材不断建设新的各类建筑,最终使得玩家的巢穴变得丰富多彩。在游戏的前10级有着十分精细的新手任务引导,玩家跟着任务引导一路根据任务收集素材不知不觉就升到10级了,随着等级的提升玩家可以收集的滑子菇种类也越来越多。

在『滑子菇的家』中玩家只要通过收集一定数量的素材就能使得各种滑子菇加入,不同滑子菇都有不同的能力,玩家可以派遣滑子菇到各种洞窟里面冒险进一步收集更多的素材,收集来的素材还能给滑子菇打造装备提升能力,总体来说作为一个放置类育成游戏游戏的玩法还是很丰富的,萌滑子菇这个人设的读者可以尝试一下。





我的英雄学院 SMASH TAP

游戏原名:僕のヒーローアカデミア スマッシュタップ
游戏平台:iOS/Andriod
游戏类型:动作冒险
开发尝试:BANDAI NAMCO
收费方式:道具收费
官网下载:https://heroaca-st.bn-ent.net/

MOBILEGAME


iOS


Android



『我的英雄学院』动画第二季终于开播了,又能看到英雄学院中各种充满个性超能力的英雄了,而BANDAI NAMCO自然不会错过把热门新番改编成手游的机会,『我的英雄学院 SMASH TAP』也赶在动画开播期间双平台上架。

『SMASH TAP』的玩法与大多数动作手游并无二致,玩家可以单手操作角色移动,触击屏幕即可发动攻击,点击屏幕上的技能按钮发动原作中各角色充满个性的能力。对于原作党来说,最吸引人的地方在于『SMASH TAP』中还原了动画中的各种场景,游戏采用了动画版的截图作为过场,玩家可以在游戏的过程后复习一遍动画的剧情。





原作中的角色在游戏中悉数登场,当然要获得他们都需要课金抽卡你懂的,除了单机模式外玩家还可以和小伙伴一起进行多人游戏,多人游戏分为协力和共斗两种。除了动作模式之外,游戏中还有三消的小游戏在玩腻了动作部分之后可以玩三消休闲一下。

作为一款粉丝向的改编手游,游戏玩法并无太多新意只能算是不过不失,不过如果是系列爱好者的话还是可以尝试一下。▲

■文/如月千华 ■责编/haru ■美编/塔里

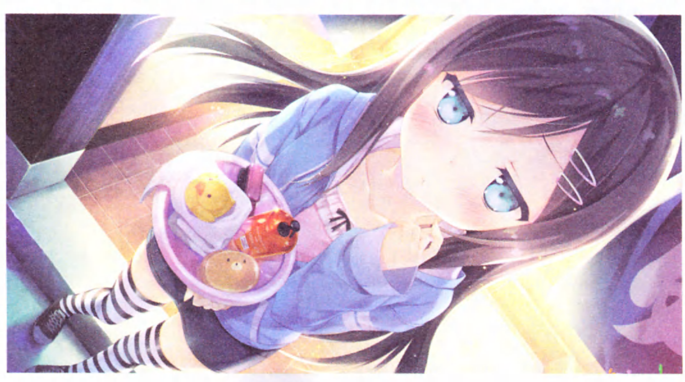
作品名：お家に帰るまでがましまろです
中文暂译：到家之前都是棉花糖
出品：ま～まれぇど
原画：さそりがため、芦俊、ちこたむ、ここのか
剧本：吉川芳佳、其他
音乐：solfa
发售日：2017年6月30日

INFO

萌拔大厂ま～まれぇど新作『お家に帰るまでがましまろです』







STORY

故事的舞台是一个现代化进程中逐渐西方化的普通小镇，在这里有一条历史悠久、充满人情味的商店街。原本作为人们生活必备的购物场所，在人们的笑容中兴盛了几个世代，但随着车站附近的大型购物街开张，传统商店街也受到了冲击，客人的流失成为了商店街的店主们不得不面临的深刻问题。

因为某些原因而被赶出家门的主人公宫元亮只好凄惨地露宿公园，几乎就要饿倒街头的时候被一个名叫春日部花音的少女捡回了家。随后，亮得知花音是商店街上蛋糕店“marshmallow tree（棉花糖之树）”的新任店主，于是借此机会开始在蛋糕店为花音打工，凭借亮充满活力的性格和擅长把握机遇的头脑，蛋糕店的经营状况日渐好转。而在这过程中，不知不觉间，多位美少女也聚集在了亮的身边：店里的糕点师朝霞汐，竞争对手家的糕点师礼羽莱科宁……随着交往的深入，对恋爱一窍不通的亮的生活，将会发生怎么样的变化呢?

KASUKABE KANON
春日部 花音
CV：鈴谷まや

嗯……棉花糖甜甜的软软的，真是太棒了

身高：160cm
三围：B87（F）/ W56/ H88
生日：7月20日
血型：O型

神扇学园的二年级生，蛋糕店“marshmallow tree”的新人店主。性格开朗，悠悠闲闲，各人一种像棉花糖一般甜美温柔的气氛，有些胸大无脑的残念属性。作为店主虽然没有经营方面的才能，但是由于易于亲近的性格，周围总是能聚集许多伙伴。在旁人开来是一个表情丰富的女孩，呆萌的笑容总是洋溢着一种幸福感让人欲罢不能。

平时看到被人丢弃的小猫小狗总是忍不住捡回家，所以当在公园看到饿倒的主人公时，也毫不犹豫地把他带回了家，并雇佣为店员以供他维持生活。



天真温柔的棉花糖女孩

MISUZU SASA
皇鈴 紗紗
CV：結衣菜

说我这种微不足道的人很神气，请向地球上的各位道歉！

身高：155cm
三围：B77（C）/ W55/ H80
生日：5月28日
血型：O型

神扇学园一年级生，别看她小小年纪就是一名出色的绘本作者。非常喜欢红茶和蛋糕，因此经常来到“marshmallow tree”做客，算是店里为数不多的常客之一。

外表看上去就像一个小动物一般惹人怜爱，可是一旦遇到问题就会陷入极端的消极思考，说出各种了不得的话。作为绘本作者本来拥有罕见的才能，外界给予的评价也很高，但最近却因为来自周围的压力而画不出东西来了。

官方默认的立绘看上去是一个文静的苦瓜脸，但由于经常情绪失控的原因，其实算是一个比较吵吵的角色……？



消极无下线的绘本作家

RAIHA RAIKKONEN
禮羽萊科宁
CV：瀬良木若菜

凝结了真诚的点心中寄宿着神明，怎么可能——

来自北欧的冷面美人（伪）

身高：167cm
三围：B90（G）/ W57/ H85
生日：3月29日
血型：AB型

神扇学园二年级生，很受欢迎的洋点心店“SOUVENIR”的人气糕点师。周围的人都以为她是带有神秘色彩，让人难以接近的冷面美人。可实际上她是一个说话用普通OL懒懒散散的口气，而且还经常莫名卖蠢的残念美人。她是一个混血儿，父亲是芬兰人，母亲是日本人，数年前才来到日本。作为糕点师拥有很高的才能，曾经被称为蛋糕的天才，但是现在却因为某些原因失去了对蛋糕的热情。目前虽然作为竞争对手的糕点师，却经常出现在“marshmallow tree”，还时不时帮众人出谋划策。



支撑蛋糕店的萝莉小姐姐

ASAKA USHIO
朝霞 汐
CV：月野きいろ

让姐姐来照顾你吧

身高：146cm
三围：B69（A）/ W53/ H72
生日：12月18日
血型：A型

神扇学园三年级生，“marshmallow tree”目前唯一的糕点师。虽然看起来身材娇小，但是个如假包换的姐姐，有着充分姐姐属性，性格充满复兴，喜欢照顾他人。与花音是从小一起长大的好朋友，从小时候开始在店里帮忙。实际上她本人也对自己矮小的外表带有阴影，因此才时刻都努力地想要成为受人信赖的大姐姐。在设定角色时，为了体现她“看起来年幼的姐姐”这种特性而在表情方面突出了她相对成熟的一面。

COMMENT

ま～まれぇど作为一个将萌+拔属性发扬光大的中坚厂商，数年来一路凭借众多人设和画面优秀，角色描写踏实，并且工口浓密厚实的特色抓住了许多玩家的心。本次公开的新作，STAFF启用了该社最成功的作品——『PRIMAL×HEARTS』系列两作的原班人马，所以受到的期待也很高。

本作将兼程品牌一贯的主旨“体验与可爱的女孩子们的浓厚的“H”，并且更加全面的强调角色的可爱之处，为此制作人特地召回了对LOLI幼女角色很经验的画师ちこたむ（代表作『Canvas2』、『Clover Day's』，上一次参与ま～まれぇど的作品是『恋色マリアージュ』）。而且特别值得一提的是，ま～まれぇど的作品一直有一个不为人知的特色，那就是背景制作一直委托给了专门为新海诚动画制作背景的工作室”CWF美术部“，为作品的画面表现力提供了强力的支援，本作虽然制作工期与去年大热的『你的名字』撞车，但工作室还是挤出时间完成了漂亮的背景制作。因此总的来说，从画面方面来看，本作一定会为玩家们提供一场难得的视觉大餐。

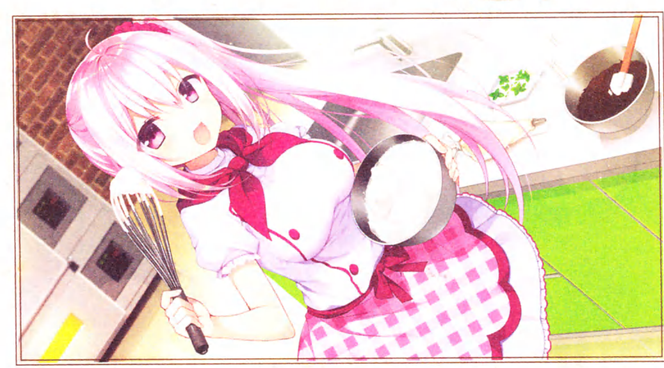
至于剧本方面，坦白地说并没有太多可以讲，ま～まれぇど的作品在共通线描写细致，情节安排和角色形象的塑造等多方面作为角色Ge都有和不错的表现，但是进入个人线之后就是啪啪啪的连环炮，前期的铺垫荡然无存，所以总的来说剧本的优劣“胜负就在共通线”，建议大家不要抱太大期望。▲

■文/如月千华 ■责编/ haru ■美编/塔里

INFO

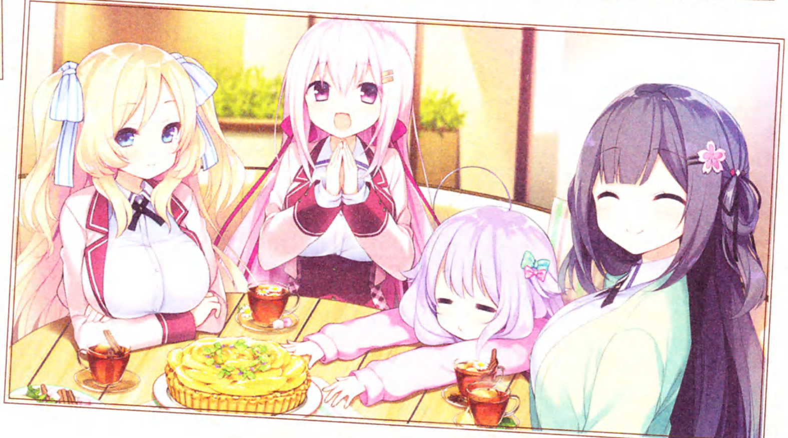
作品名：あなたに恋する恋愛ルセット
中文暂译：恋上你的恋爱食谱
出品：UNiSONSHIFT
原画：米白粕、ふみー、ぺろ（SD原画）
剧本：ギハラ、風間ぼなんざ、若瀬諒、西ノ宮勇希
音乐：水月陵
发售日：2017年5月26日

全部的幸福都在这里！新生UNiSONSHIFT新作
『あなたに恋する恋愛ルセット』









Story

故事的舞台是历史尚浅的大型学校——私立六华星学园。在这里，从一年级的第二学期开始，就将开始专注于各种各样的分野专科教学。公认对甜点很有研究的主人公二宫春马，因为喜爱糕点这一单纯的原因，在音乐美术等多种多样的科目中，选择了从本年度才刚刚设立的糕点科，并在那里结识了各种各样的糕点女孩。

不管吃还是自制都非常喜欢的热爱点心的女孩子，看起来是完美超人其实非常笨拙的女孩子，悠闲自在并且饱含母性和坚强的女孩子，毫无干劲却拥有天才般味觉的女孩子……通过与这些女孩子的邂逅和交往，春马更加深刻地感受到了点心的魅力，而犹如甜点一般甜蜜的恋情也从这里开始……

Tachibana Nonoka
橘乃乃香

CV：みたかりん
身高：155cm
三围：B84（D）/ W59/ H86
生日：5月1日

喜欢哦…最喜欢你了…诶嘿嘿 肯定是从那时开始…
就一直喜欢着你了吧……

性格开朗，善于努力拼搏的少女。对专一的事物的集中力很高，特别对点心制作一直投入着诚心诚意。非常喜欢少女漫画，憧憬着漫画中那种甜蜜的恋爱。她家里经营着一家蛋糕店，时不时会把在家里做的点心带到学校里来给大家品尝。她从小就对蛋糕和蛋糕制作非常有感情，梦想就是制作出能够让所有人都露出笑容的幸福的蛋糕。顺便一说她也就是主人公喜欢上蛋糕的契机。

据说她是凝聚了制作人れおま对女主角的理想的角色，并力求创造一个等身大的妹子而在角色塑造过程中下了不少功夫。

Oozono Yuzuki
大园柚姬



CV：風音
身高：160cm
三围：B88（E）/ W58/ H90
生日：2月21日

刚入学就成为学校名人的大小姐。从外表来看是黄油里王道的金发双马尾，但却性格并不是傲娇。她言行充满凛然气质，但从来不会看轻他人，对任何人都会伸出温柔的援助之手。本来作为大小姐她认为点心用买就行不需要自己制作，但受到点糕点科讲师卡凛的影响，她也选择了糕点科。

虽然看起来似乎无懈可击，但实际上她是一个非常爱撒娇并且十分害羞的妹子。随着与她关系逐渐走进，才会看到她自然的一面。与她端庄的形象不太相符的是，她竟然憧憬笨蛋情侣那样相互秀恩爱的样子。

Kagiyoshi huuka
键由枫花

CV：和葉
身高：157cm
三围：B94（G）/ W62/ H95
生日：11月20日

别慌慌张张啦，我哪里都不会去哦…
会好好的，一直陪在你身边…

日式点心老店『键屋』的继承人。典型的黑长直大和抚子的形象。不管何时说话都带着敬语，性格悠然自得而随心所欲，见她做事说话慢吞吞地样子，甚至有人说她周围时间都比别处过得慢。不过实际上她从小家教很好，做事和说话都很有气质，而且不管什么事情都能得心应手，再加上性格很有包容力，可以说结婚之后一定会成为贤妻良母。

糕点制作方面，对西式点心和日式点心两者都很有研究，她为了寻找自己将来的某种契机而选择了糕点科。在基本是以西洋点心为题材的本作中，唯独她的路线会有众多日式点心登场。

Shirosaki Mieru
白咲美绘瑠



CV：みる
身高：145cm
三围：B76（B）/ W58/ H74
生日：4月9日

非常怕麻烦的懒人少女，很不愿意自己主动行动。不过很容易被点心的味道吸引，也只有在这种时候才会有所行动。经常翘课到自己喜欢的咖啡店里吃点心，而她之所以选择糕点科，是因为被讲师卡凛强制拉来，无可奈何之下才加入。其实她是现任学校理事长的女儿，是法国人的母亲和日本人的父亲之间诞生的混血儿。偏偏是这样的懒散的少女，却拥有天才般的舌头，极强的点心品鉴能力让她校园里特殊的存在。

顺带一提，她是本作中唯一的贫乳哟。

Comment

记得本刊上一次提到UNiSONSHIFT，还是2015年的『時計仕掛けのレイライン』的专题，总的来说近几年趋于低产，对于新玩家来说，这个品牌还是比较陌生的。实际上，UNiSONSHIFT本身是一个创立于上个世纪末的老资格品牌，要讲到该品牌的历史和发展，有一个名字绝对无法绕过——那就是伊东杂音。

作为工口游戏的原画师，伊东杂音入社之后就参与了UNiSONSHIFT的处女作『Be-reave』的制作，可惜这部作品和UNiSONSHIFT后来的几作都反响平平发售之后就很快石沉大海。直到伊东再次搭档主力原画的名作『忘レナ草 ～Forget-me-Not～』的到来。这个时期的伊东作为插画师也逐渐走上正轨，开始为『灼眼的夏娜』『凉宫春日』系列绘制插画，在表舞台的人气逐渐让她成为UNiSONSHIFT招牌。而随着『凉宫春日的忧郁』的动画，2006年前后伊东的人气一路飙升，成为业界最火热的画师之一，UNiSONSHIFT为了强调伊东原画的卖点，专门设立了叫做UNiSONSHIFT：Blossom的子品牌——这才是我朝玩家所熟知的UNiSONSHIFT，其第一作『なないろ★ドロップス』伊东的人气成为了系列品牌下最成功的作品，并成功的实现了动画化。而非伊东原画的作品则基本都由另一个子品牌UNiSONSHIFT Accent.来发售，其特色是每作都追求比较特殊的属性和倾向，但是不论品质还是成绩都差强人意，在2013年之后就陷入了沉默。而Blossom这边直到非『時計仕掛けのレイライン』发售之后，才打破了伊东独占的局面（她只在系列第三作作为副原画登场），并将近两年时间都没有新作的消息了。而就在这个时候，官方却突然更新了母体UNiSONSHIFT的LOGO设计，并公布了将以UNiSONSHIFT名义推出的新作，到这个时候，抛开2012年的一个大杂烩，UNiSONSHIFT已经11年没有新作了。

作为新生之后的第一作，『あなたに恋する恋愛ルセット』是一部以“砂糖加量200%的甜甜蜜蜜恋爱物语”为目标的，瞄准时下业界主流的作品。从目前的情报来看，本作将综合萌、角色ge、甜系等元素，抛开一切严肃成分，极力让观众沉溺在甜蜜的恋爱生活中去，而制作人在介绍时还专门提到，本作还积极吸收当今流行的美食番的特色，作中登场的各种甜点都讲有精美的插图。总的来说，虽然原画不是大家期待的伊东，但是本作还是拥有不少让人眼前一亮的地方，就让我们看看UNiSONSHIFT能否正真实现“新生”吧。▲

ATTENTION
DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play !

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 三白

首先按照惯例恭喜 Neru、ギガ、暴走 P、HoneyWorks、デッドボール P 和バルーン几位各自收入一首百万再生作品。特别是バルーン凭借上期刚刚提到的『シャルル／flower』拿下自己的传说曲首杀，也是比较少见的 flower 百万曲，本月新曲的走势也很好，恭贺这位越战越勇的 P 主了！デッドボール P 则有 2009 年的旧曲『初音ミクのちょっとアレな曲 14 脱げばいいってモンじゃない！ –Full ver.–（番号：sm8532252）』达到百万再生，当年这首曲子投稿时可是在当周战胜 P 主 wowaka 的名曲『初音ミク　オリジナル曲　「ずれていく」（番号：sm8590504）』夺下冠军的哦，想一想当时吓掉了多少人的下巴 ww 但是重点是死球 P 你这位失踪人口什么时候再回来呀 TVT

最近岛国那边爆出了一匹动画的黑马，估计大家都有所耳闻了，"けものフレンズ"，昵称"けもフレ"，国内翻译成"动物朋友"或者"兽娘动物园"。这部导演名不见经传的小成本动画以其奇特的角色魅力和剧情发展突然爆红，其势头之凶猛在动画界也是许久未见了，想当然 Nico 的衍生作品数量也随之暴涨。一同爆红的主题曲「ようこそジャパリパークへ」原词曲作者大石昌良都在 Nico 生放送中自弹自唱了自己的这首作品（番号：sm30937828），这首歌最近还红到直接上了日本的人气音乐节目 M ステ，nico 还有用 VOCALOID 翻唱的调教版哦（番号：sm30996073）~

小さな恋のうた (Synth Rock Cover) / 初音ミク

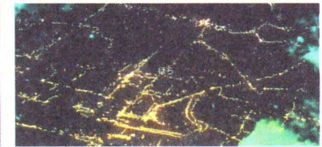
番号：sm31011192　作者：Omoi

本期想"独特"一点以一首非原创 VOCALOID 开场诶嘿 ~ 想必大家都知道，VOCALOID 板除了原创曲之外，还有大量 cover 曲，简单来说就是以 VOCALOID 来翻唱或改编翻唱一些既存的曲子，比如上文刚刚提到的最近的热门的动画 op 曲「ようこそジャパリパークへ」就是非常典型的一例，除了最常见的动画歌曲，另外也多见有翻唱日本流行歌曲，不过由于 Nico 严格的版权限制，这类相对少一些。本月榜单前列倒是比较少见的出现了一首 cover 作品，原曲是 MONGOL800 的「小さな恋のうた」，收录在他们乐队 2001 年 9 月的第二张专辑中『MESSAGE』中，发行时并不是主打歌，但是在卡拉 ok 排行榜上人气非常高，曾经拿下过公信榜的卡拉 ok 歌曲排行榜连续十四周的亚军。近年来进一步翻红是因为在 2007 年的热门日剧「プロポーズ大作戦（求婚大作战）」作为剧中重要的插曲反复出现，所以也算是脍炙人口的国民歌曲了。



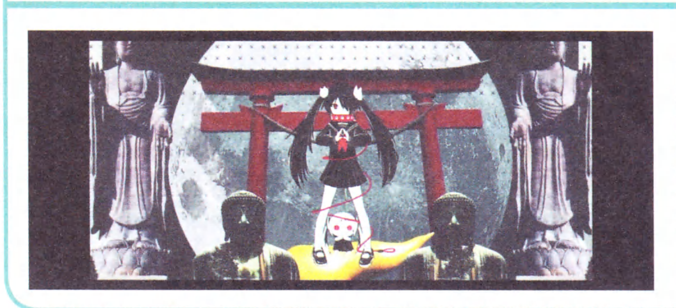






【初音ミク】ぼくらはみんな意味不明【オリジナルPV】

番号：sm30964600　作者：ピノキオピー



本月 MVP，好久不见的老牌 P 主ピノキオピー新作，这两年他有点低产，大概是商业出道以后有更多的工作吧 ~ 本月新投从摁下播放键的第一秒开始，他非常有特点的强势音压就已经汹涌而上包围了你整个身体。ピノキオピー在歌词上一向颇有好评，整体气氛比较"中二"XD，配上他喜欢的暗黑摇滚曲风，副歌部分也是点题的歌词"ぼくらはみんな意味不明"唱得"杀气重重"非常有力量感，感觉哪位翻唱歌手要是用黑嗓来唱这部分一定毫无违和！完成度非常高的一首新作，mylist 率也非常好。附赠一个八卦 w，这位 P 主最新的 Twitter 在说他做梦梦见了自己穿了女装拍 PV……俗话说日有所思夜有所梦，都有这想法了真的不在现实中试一试吗！（喂）

NICONICO

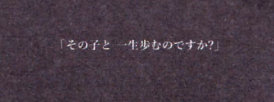
【初音ミク】アイムハイ【オリジナル】

番号：sm30990093 作者：MARETU

本月的诚意推荐作品，来自 P 主 MARETU（mylist/17912525），可能这位 P 主有些新读者会觉得不太熟悉，也和他这两年比较低产有关系，其实他 2013 年开始投稿，2013 年他还参与了当年れるりり的专辑『地獄型人間動物園』，听一听他比较有名的旧曲『【初音ミク】コインロッカーベイビー【オリジナル】（番号：sm19980280）』估计就能反应过来他的曲风了吧。没接触过这位也没关系，他的轻摇滚带点金属的曲风其实很好“上手”并不是很重，但是他的歌词很有趣，并不是常见的中二风，有点暗黑童话的意思，有时候还有点不明觉厉的毛骨悚然感……另外 MARETU 在今年 1 月和另一位 P 主かいりきベア合作了一首当时反响很不错的作品『【初音ミク】 イナイイナイ依存症 【オリジナル】（番号：sm30379034）』，这位かいりきベア的本月新作『【初音ミク】イヤガール【オリジナル曲】（番号：sm31015274）』也是完成度不错的作品







ぬいぐるみのうた / 初音ミク

番号：sm31013867 作者：KEI

因为 4 月底即将于ニコニコ超会議 2017 期间举行的「THE VOC@LOiD 超 M@STER 37」（超ボーマス）这一同人盛会的关系，本月不少 P 主宣传新碟等有相当多的熟面孔投稿，比如一年没有新投稿的 P 主 KEI。他的这首新曲，就会收录在他即将在这次超ボーマス上发行的新同人专辑「LIFETIME」中。请格外注意新曲编曲中的吉他部分，实在是漂亮极了。失踪人口一出手，就知道他果然是失踪期憋出了一个大招啊（喂）。

另外 VOCALOID 板块 1 月的月刊中小小推荐了一位新 P 主ミスミ，他在本月各路 P 主投稿热潮中凭借新作『反重力の街 / 初音ミク（番号：sm31051792）』倒也榜上有名，一并推荐。

ぬいぐるみのうた

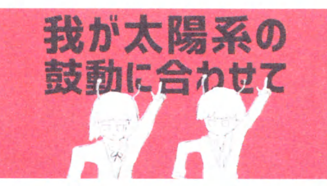


一年に一度きりのきみの記念日
はじめまして こんにちは

【トゥライ×奏真】「太陽系デスコ」ふたりで歌ってみた

番号：sm31023687 作者：トゥライ × 奏真

唱见这边推荐一个有趣的组合，不久前回归 Nico 的トゥライ（流星 P）这回带了一个新人唱见来合作了大红人 P 主的作品，说起来トゥライ说他要投稿新合唱的时候，fan 们把合作对象在他的老友圈猜了一遍，再加上投稿前他本人在推上和老友 Jack 互动，搞得大家以为这对 N 年不合作组合要投稿 www 不过最后合作的这位新人倒是水准也不错。选曲倒是稍微有点出乎意料，竟然与时俱进地选了首当红 P 主ナユタン星人的作品，不过实际效果出来新人唱见健气的声线意外适合ナユタン星人快节奏的作品呢！顺说勤劳的外星人 P 主最近和地球关系不错，投稿频率很高，看来是“侵略”洗脑计划进行得异常顺利呢！本月新作『彗星ハネムーン / 初音ミク（番号：sm30978393）』也是稳稳的各种 ranking 第一的节奏……









最后说一个和中文 VOCALOID 有关的新消息，据称上海望乘与日本 YAMAHA 达成了 V4 方面的合作协议，新成员“楚楚”和“悦成”会出现在 V4 大家庭中，同时还有楚楚的 demo 作为惊喜哦！本月 VOCALOID 那边由于超ボーマス的关系真的有非常多的 P 主投稿，限于篇幅有些可能要到下个月补完啦，马上就要立夏了，各位读者注意季节变化小心感冒我们下次聊咯 ~˜(o ´ • ∀ •)ノハーィ▲

圣夜降下的小小奇迹，甘甜而又温暖人心的冬日童话

——しゅがてん！-sugarfull tempering-

■文/白鹿爱莉 ■责编/如月千华、haru ■美编/三白

INFO

作品名：しゅがてん！-sugarfull tempering-
中文暂译：糖调
出品：Recette
原画：しらたま
剧本：さかき傘
发售日：2017年2月24日



story

传说中居住着妖精的不可思议的小镇——笛谷町，每年都有一个晚上一定会下一次Diamond dust（Diamond dust，在极寒的地区气温在-15℃以下，无风高湿度的条件下大气中水蒸气凝结成小块冰晶的现象，再光线的反射下犹如漫天钻石纷飞而得名，有“冬日的奇迹”的美称）。

而那个不可思议的晚上，因被镇上的居民誉为是“妖精之夜”而广为流传，虽然镇上的居民都不怎么相信有妖精的存在，只当作是童话故事而流传着，但是大家都期待着“妖精之夜”的来临。

而在小镇的郊外，有一个小小的洋点心店——Folk Roll，虽然规模很小，但已经是经营了几十年、因为美味的蛋糕而闻名的老店了。但是随着作为糕点师爷爷受伤住院，洋点心店的经营也陷入了困难，身为店员的冰织和美鲁在一年一度的妖精之夜祈愿着打破现状的奇迹发生，就在这时，从天而降的男主，山田九郎（クロウ）出现了，但是他似乎失去了以前的一切记忆，冰织和美鲁收留了失去记忆的九郎，没想到失去记忆的他居然有着糕点师的技术，最后成为了拯救点心店的契机，在这个特别的冬日，与可爱的女主角们一同展开的轻飘飘而又甜美的温馨童话故事就此开始了。

“那个，请快点想起来，然后回去家里比较好哦”



身高：146cm
三围：B71/W54/H76
生日：2月14日
喜欢的东西：格雷伯爵茶
讨厌的东西：甜食
最喜欢的蛋糕：巧克力蛋糕

认真又有些笨拙，但是是非常可靠的女孩子，因为上学比较方便而借住在洋点心店并在店内工作，由于认真又可靠的性格，在爷爷不在时的洋点心店里成为了全家顶梁柱一般的存在。虽然作为糕点师的爷爷住院了无法提供蛋糕，但是也有很多常客会因为冰织泡的美味的咖啡和红茶而光顾洋点心店。

就是这样看似完美的冰织，也有着意外的弱点。由于不擅长细活，做点心总是会失败，在洋点心工作却不擅长甜食，因为冰织吃多了甜食容易“吃”醉，醉晕的冰织会一反平时认真的性格，变得非常爱撒娇，真的超级可爱，虽然每当醉醒的时候都会记得吃醉时候的事情而感到非常羞耻。

同时冰织路线也是全作中剧情最跌宕起伏的一条线，同时也体现了本作的主题——“奇迹”，解开了每年“妖精之夜”Diamond dust的真相，召唤“妖精之夜”的秘密“仪式”。原来冰织家每年都为了维持这一奇迹之夜而在郊外的瞭望塔楼顶烧水，水蒸气随风飘到镇上被冷空气凝结就可以产生Diamond dust的现象，正因为这个只有亲人才知道的秘密，冰织始终都坚信着世界上没有不是人为制造的奇迹，她不愿意相信“人们的思念会产生奇迹”这一说法。一切的缘由来自小小的她在童年时背负的罪恶，一直非常疼冰织的阿姨在有了小宝宝之后就显得没以前关心她了，所以幼时心怀嫉妒之心的冰织产生了“小宝宝从世界中消失就好了”的念头，后来没想到小宝宝真的就因为感冒而不幸的离开了这个世界，这件事也一直像诅咒一样束缚在她的内心深处。而正是男主九郎解开了冰织长年来的心结，让她再次相信奇迹的存在。而之后亲身经历生命的诞生也让她更加坚信着这一点。

“这个世界上充满着各种奇迹，而在妖精之夜来带幸福的奇迹就是和你的相遇，至于奇迹的理由，又有什么重要的呢？”

“哼哼，从九郎身上不断飘来谜团的味道呢～”



谷仓美鲁

CV:くすはらゆい

身高：150cm
三围：B84/W58/H83
生日：12月24日
喜欢的东西：甜食、被炉
讨厌的东西：苦的东西
最喜欢的蛋糕：所有

好奇心旺盛，像小狗一样非常有精神的女孩子，非常喜欢甜点，经常做着做着点心就开始偷吃了，进到被炉里面就懒摊在那里绝对不会移动一步，所以美鲁也曾经被冰织明令禁止进入有被炉的房间。

作为糕点师爷爷的孙女，美鲁非常想要保护洋点心店不被外资收购，所以当知道九郎有着糕点师的技能之后也是最希望九郎作为糕点师留下来拯救门店的人。这条线主要讲的就是美鲁和九郎的爱情和与冰织的友情之间的冲突。起初美鲁对九郎的感情更加像是对可靠大哥哥一样的依靠感，但在日复一日的相处之中渐渐对九郎有了作为异性的意识和恋心，两个人的距离也逐渐靠近，终于两情相悦成为了恋人，这时认真的冰织觉得自己继续在洋点心店借住会妨碍到二人，所以打算搬出去住，冰织和美鲁之间渐渐重叠的误解造成二人完全没有了以前亲如姐妹一般的影子了，但是两人最终还是解开了误解，冰织选择和以前一样留在洋点心店里继续以往的生活，两人的关系也变得和好如初。爱情和友情就像“甜味”和“酸味”一样，看似完全不合的两种味道在蛋糕里却意外的相合，也许，在现实里也一样吧。

巧可拉·尼居

CV：藤咲ウサ

身高：154cm
三围：B82/W56/H83
生日：8月10日
喜欢的东西：九郎做的蛋糕
讨厌的东西：学习
最喜欢的蛋糕：千层可丽饼

什么事情都非常努力，自由奔放，天真活泼的大小姐，想要收购洋点心店的大公司社长的女儿。自从尝过了男主做的蛋糕之后就开始反对收购计划了，之后也和美鲁、冰织她们十分要好，也经常因为能够吃到好吃的蛋糕作为报酬而来店里帮忙。这条线主要讲的是巧可拉和她妈妈之间的亲情。由于感觉到和妈妈之间才能的差距和因为妈妈作为有名历史学者的工作关系经常见不到妈妈而渴望着母爱，同时想要被拥有才能的妈妈认同，巧可拉不断地努力。为了能够吸引妈妈的兴趣，巧可拉选择了和九郎一起调查这个小镇上流传的“能够实现愿望的钻石”传说。在和九郎一起调查的过程中也逐渐意识到对方的心意，最终成为恋人关系。在得知妈妈要来这个小镇演讲的时候，巧可拉也终于能够和妈妈再次重逢，她也非常开心地向妈妈介绍着调查的成果以及她和男主之间的恋情。

“哇啊啊，这个蛋糕真是AMAZING”









comment



本作是由CLEARRAVE开创的新品牌——“Recette”的处女作，第一眼看这作的时候肯定会有一个强烈的既视感，没错，就是风靡全球（？）的萌豚漫画以及动画“点兔”（请问今天要来点兔子吗？）。本作背景的欧风设计以及剧情整体的风格都和“点兔”非常相似，冰织和美鲁的人物设定也像极了智乃和心爱。同时，作为本作原画的白玉（しらたま）老师本人也出过很多点兔题材的同人志，更加验证了这个既视感，如果砍掉男主的部分就完全可以当作百合作来欣赏了。不过不论砍不砍掉男主，这作的剧情都是能够洗涤心灵和治愈心灵的。

看惯了众多作品的天降女主设定，天降男主题材的男性向作品还真是比较少见。但是本作比较可惜的地方是，由于篇幅设计的比较短，到最后的最后也没有细说男主的真实身份，这个悬念也就全部抛给了玩家，TE里唯一提到的就是男主名字的由来，山田九郎（サンタクロウス，圣诞老人）的文字游戏，也就是说男主的真实身份就是圣诞老人？如果真是这样的话确实就是货真价实的“奇迹”了。也许对于男主的理解，就像美鲁说的那样，是“带来幸福的妖精”也就足够了吧，不必过分深究。

在声优方面阵容也是十分豪华，依然是大家所熟知的杏子御津、くすはらゆい和藤咲ウサ，这三位在一起出演简直是声豚们的盛宴啊，可惜的是，本作并没有企划广播。特别想要谈一谈的就是结合冰织的声优杏子御津本人也已经是两个孩子的母亲了，在接产那段和怀揣着新生命的部分的演出上也显得十分感人，这也是全作中唯一让人捏了一把汗的地方吧。

虽说主题是“治愈人心的童话故事”，不过剧本有时候还是会刻意走偏一下误导一下玩家，比如冰织线某张和她爸爸的cg和场景描写以及TE莫名开始酝酿忧郁离别气氛的场景最后又一转欢乐转了回来，这么看来负责剧本的さかき傘老师还真是会耍坏心眼。不过稍微动脑筋想一想就可以知道这么可爱这么废萌的题材怎么会出现那种展开呢?

说完了剧情，谈谈原画部分，不得不说白玉老师的画风自14年参与原画的游戏『彼女が俺にくれたもの。俺が彼女にあげるもの』以来有了很大的进化，变得更加圆润可爱更加软绵绵了，这种风格的改变也让白玉老师的人气直线上升，毕竟“人活着就是为了しらたま啊”。

这部虽然是治愈类型的废萌作品，但是其h scene居然没有就此甘于平凡含糊了事，不如说白玉老师超级可爱的萌系画风配上色气场景的反差简直是太妙太厉害了，比如美鲁线的no胖次羞耻play和小狗后庭放尿play简直太棒了，放在哪个拔作都是当之无愧的使用爆表场景。

除了三个可攻略女主角以外，小町也是非常有人气的女孩子，喜欢甜食的设定加上能够像无底洞一样吞食甜食又在意自己的体重，进退两难纠结的场景实在是太可爱了，只可惜无法攻略，这作将来出fd的可能性也蛮小，如果人气比较高的话应该也就充其量会出个剧情补丁。

接下来总结一下本作比较不足的地方，上面也提到过本作的篇幅过短导致完成度比较欠缺，剧本由于赶进度而有些地方显得比较牵强，还是希望能够在稍微详细地说明一下，TE的部分也是未完成的感觉太强烈了，不过起码没有不按套路出牌，个人来讲还是比较欣慰，不过说起来天降题材的话感觉离别再相逢的场景也是感动人心的场景之一，但是这作由于篇幅和题材的限制没有展开下去也是比较遗憾的地方吧。

在玩这作的时候如果带着看剧情故事的心态玩可能会让你很失望，不过当你沉浸在这童话般的气氛中，享受着和可爱女孩子甜到心头的对话，温馨而又幸福的场景，一定能够治愈在现实里累得疲惫不堪的心灵。

最后用惯例的这句话来结束本文吧：

欢迎光临Folk Roll，请问您今天要来点甜甜的点心吗？▲





复仇魔女回应召唤而来

——专访半次元人气coser三刀刀刀刕

■提供/半次元 ■责编/稗田 ■美编/塔里



cn：三刀

所在地：目前常驻昆明，
拍片漫展会全国（主要是南方）跑，特别喜欢去广州
星座：双鱼能量比水瓶能量还多的水瓶
（其实就是两天衔接的时候我出生了尴尬）
本命角色：拉比、维克多、远坂凛……
最近在追的番：鬼平、进击的巨人、博人传
半次元个人主页：http://bcy.net/u/52971

半次元：啊！是黑贞！来和御主们打个招呼吧！

三刀：master 们，大家吼～

半次元：整套片子冷清肃穆，配色上是参考了满破的卡面吗？

三刀：其实并没有特意参考QAQ，复仇之火也木有拍出来(哦豁)

半次元：看起来像是取的地牢景～是想营造一种该怎样的氛围呢？

三刀：就是一种束缚、挣脱束缚并且准备战斗的感觉！

半次元：好像三刀也在玩 FGO~ 抽到过自己出的角色吗？

三刀：并没有！！现在唯一的五星卡，是呆毛王。。。四星倒是有 saberlily、龙娘之类的，黑贞德卡池四月底五月初开，到时候抽抽看能不能抽到。

半次元：觉得自己玩游戏欧吗？有多少五星从者或者 ssr？

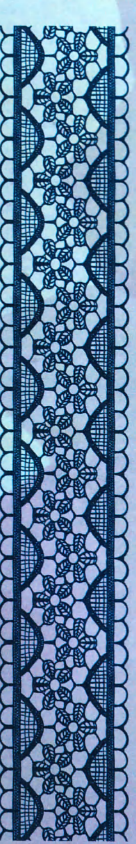
三刀：微笑面对困难（smile），玩 fgo 很非上一题说了，阴阳师还好，ssr 六个（40 级，没课金）

半次元：之前还看三刀出过玉藻和尼禄，fate 系列里最喜欢的英灵是谁呢？有 COS 计划不～

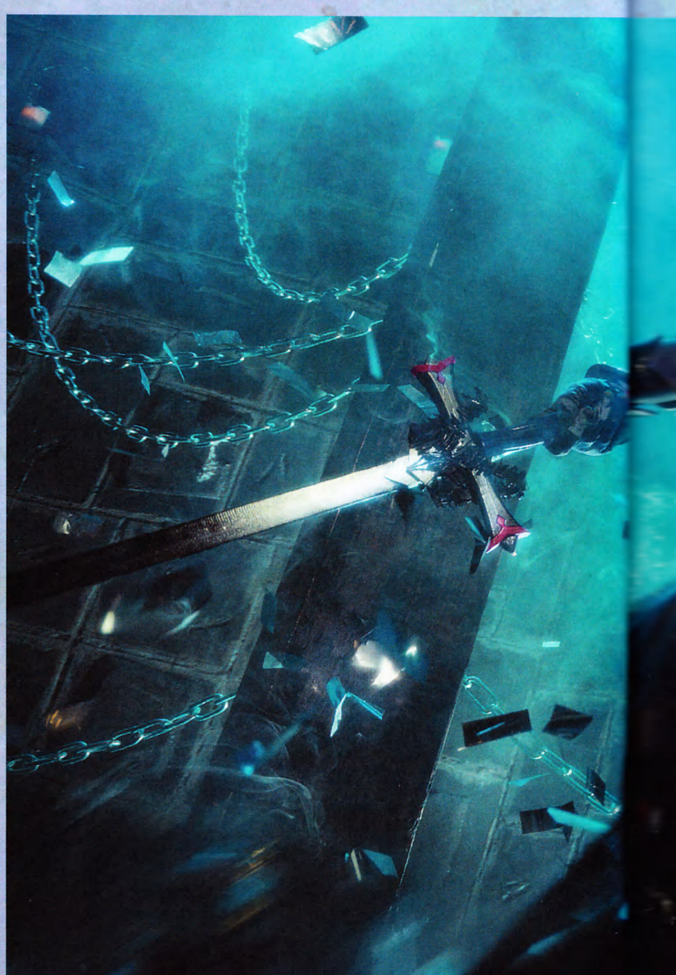
三刀：最喜欢谁，妈呀好难抉择！很多都好喜欢！就 FGO 的卡面来说，最喜欢伊斯塔尔吧，因为毕竟跟凛长了一张脸，我最喜欢凛了，喜欢到一直不敢去出 QAQ，不过现在自己在减肥，瘦了的话一定会出凛 and 伊斯塔尔～我一定会瘦的，一定！

半次元：起初是因为三刀的索尼子开始关注的，真的超可爱！各方面都好还原～现在好像还准备出索尼子的个人本～来给大家安利一下～里面收录了多少套不同的造型呢？















三刀：嘿嘿，目测是五套造型，果围、花嫁、白雪姬、马卡龙套装还有小奶牛或者夏日海边吧！

半次元：看着这套黑贞德大家一定很难想象三刀出男孩子的样子～跟你们说超帅的！哪个角色是觉得挑战最大的？

三刀：其实，就目前来说，出过的不满意的都算是挑战大吧。。。没错，就是维克多！自从小滑冰出来就超喜欢超喜欢，想也没多想就去试着出了一下，戴上假发的一瞬间我不敢照镜子不敢看自己，因为太喜欢他了！然后大着胆子拍了正片，恩，果然挑战大，出男孩子的时候我不会那种天然的微笑，一笑就很娘（摊手）。

半次元：因为身材太好遇到过什么难忘的事吗？

三刀：啊？没有吧。。。可能是我太健忘了（哦豁）。。。

半次元：对三刀的印象有一种萝莉脸御姐身的感觉～生活中是什么样的性格呢？

三刀：其实我觉得自己是御姐脸，然后出片强行萝莉 QAQ，生活中的性格嘛，比较像男孩子的性格其实（很多人都这样说），然后傻白蠢（很多人都这样说），话多（特别是兴奋的时候）。

半次元：专访快要结束啦，对喜欢你的小伙伴们说点什么吧～顺便求奶一口让我限定抽到黑贞 _(:з」∠)_

三刀：诶嘿，入驻半次元的时间也不短了，第一次跟次元娘亲密接触我有点兴奋（dokidoki！），谢谢所有喜欢支持我的小伙伴，你们才是我努力的动力嗷嗷嗷～然后希望能有更多的人看到我的片子，我也会继续挑战一些不同类型的角色！么么扎！▲



■文 / Zero601
■责编 / 稗田 ■美编 / 塔里

『舰队收藏』舰战篇 I

作为与镇守府航母舰娘们朝夕相处的飞行妖精，舰载机一直是航母舰娘们对付深海舰队最为重要而可靠的力量之源。在提督们命令航母舰娘加入主力舰队参与对深海舰队或者泊地的进攻和攻略作战时，舰载机纷纷化身为航母舰娘们的弓箭，向着未知的海域出击。舰载机们有着自己的职业分工：负责与深海的战斗机格斗、拦截深海攻击机的舰载战斗机；挂着巨大的航空鱼雷、低空接近深海军舰投弹的鱼雷攻击机；从高空俯冲而下，把炸弹丢在深海脑门上的俯冲轰炸机 .... 在游戏中，这三种舰载机通常被提督们称为舰战、舰攻和舰爆。作为加贺桑口中的“优秀的孩子”，舰载机飞行妖精们在游戏中大放异彩，成为了提督们在常规海域和活动海域作战中都不可或缺的重要装备。而在太平洋战争中，舰载机改变了传统海战的形态，开启航母和舰载机决定海战胜负的新时代。日本海军的舰载航空兵部队伴随着航空母舰们经历了一次又一次重要的海战，从珍珠港到马里亚纳，舰载机们见证了旧日本海军机动部队从辉煌到覆灭的悲剧历史。本期文章从舰载战斗机开始，为各位提督们简单介绍一下 IJN 的舰载机们从开发到运用的全过程。

日本海军舰载机的诞生和初步发展

IJN aircraft force at dawn

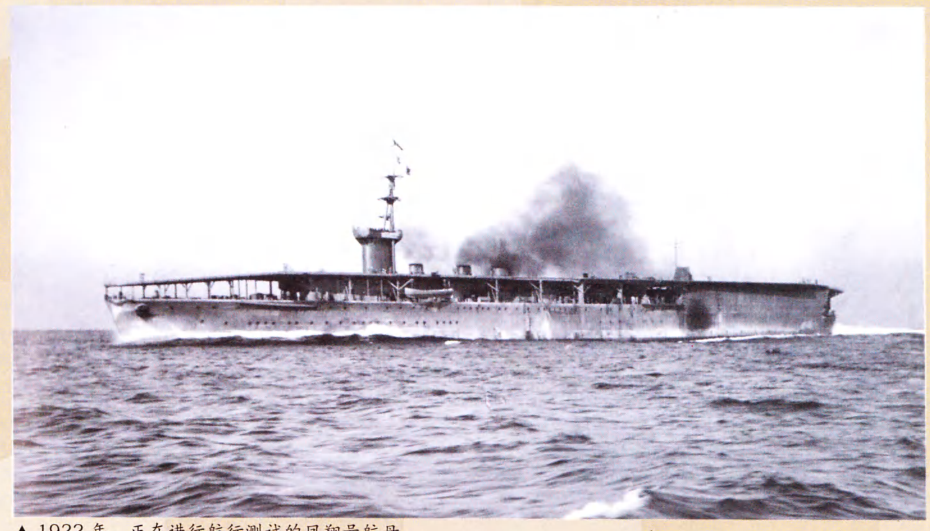
莱特兄弟发明飞机后，人们很快就想将飞机装上武器，并成立以飞机和飞行员为核心的军种 -- 空军，让飞机成为战争机器的一部分。在第一次世界大战中，同盟国和协约国的空军飞行员们驾驶着装备机枪的战斗机，在战场的上空展开激烈的搏斗。然而，航空兵的运用并不是凭借陆地机场为核心作战的空军部队的专利，正在日德兰半岛附近的大海上与德国公海舰队展开舰队对决的英国皇家海军的提督们，开始在海战中利用水上侦察机对敌方舰队进行侦察和火炮的校射。此时，一群有先见之明的提督们认为，脆弱的水上侦察机需要专门的战斗机进行保护，而这种战斗机不能通过水上机母舰来放飞和降落，必须设计一种能在海上充当机场的新式军舰。在这样的想法下，英国人于 1917 年 6 月开始，将正在建造的轻巡洋舰“暴怒”号的设计重新修改，将舰艏部分上层建筑全部移除，转而铺设 69.5 米长的甲板供飞机起飞，这也成了航母时代最初的曙光。随后，英国人又以一艘商船为基础，建成了世界上第一艘直通型飞行甲板的“百眼巨人”号航空母舰，初步具有了现代航母的雏形。

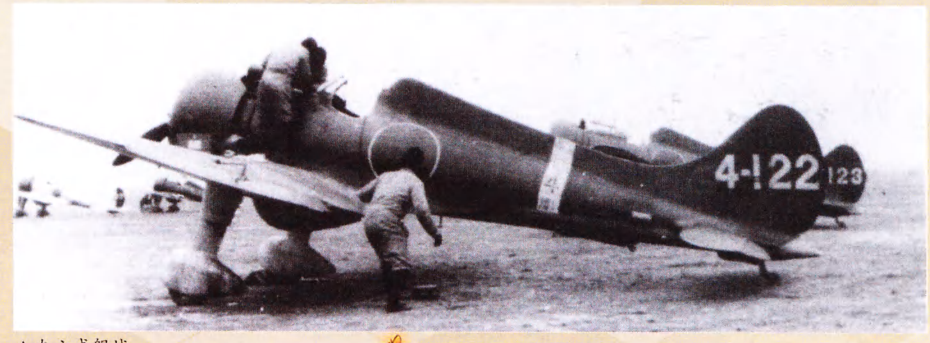
但是此时恰逢一战结束，刚刚从战争泥潭中走出的大英帝国已经被折磨得精疲力竭，稍微放缓了海军和航母的发展进程。令欧洲提督们没有想到的是，在遥远的东方，有一群一直关注着航母发展动态的亚洲提督，自从他们看到航母和舰载机这些海军的“新玩具”时，脚

就已经迈不开步子了。他们急切地搜寻关于航母和舰载机的一切情报，并开始在本国的造船厂内开始了航母的大建工作。在这群亚洲提督们不惜血本砸资源的建造下，作为后起之秀的日本海军抢在英国之前，于 1922 年建成了日本的第一艘航母 -- 凤翔号航母，这也是世界上第一艘真正意义上的现代航母。此后适逢限制各国提督们大建的『华盛顿海军条约』的签署，本应以战列舰身份诞生的赤城和加贺顺应历史的进程，被改建成了航母，日后试图称雄太平洋的日本海军机动部队，正在快速成长着。

航母有了，关键的舰载机自然也没有落下发展进度。早在 1916 年，日本提督们就在横须贺镇守府成立了航空队，并开始进行离舰起飞试验。从 20 年代开始，日本提督花了大价钱请来了英国飞行员，把最先进的空战技巧教给了日本人。让英国人没有想到的是，这些学生们 20 年后会用自己教的技术来打英国驻守在东南亚的空军，实在是命运的捉弄。日本海军在英国工程师的帮助下，先后进口和试制了十年式、三式等多种舰载战斗机，但不满于此的日本提督们下决心要让战斗机完全国产化，宫崎骏的动画电影『起风了』的主角、飞机设计师堀越二郎，便是在这一时期设计出了九六式舰上战斗机，也就是大多数提督们在游戏中接触到的第一种舰战。九六式舰战采用了先进的下单翼布局设计和全金属蒙皮，飞行速度大幅提升，机动性也十分优秀，对于之前看惯了木头做的双翼战斗机的提督们来说，九六式舰战就像战斗机中的劳斯莱斯一样好看，自然令众提督非常满意。在九六式舰战装备海军航空兵部队不久，侵华战争便爆发了。急于证明九六式舰战性能的日本提督们很快把九六式舰战部署在加贺号航母上，负责掩护日军在上海的作战。初次遭遇日军新式战斗机的中国空军措手不及，遭受了不小的损失。

在此时，提督内部突然出现了一种名为“战斗机无用论”的论调。当时以源田实、大西泷治郎为首的部分海军军官受到了意大利学者杜黑的思想的影响，认为仅仅依靠轰炸机自身就能完成攻击轰炸任务，轰炸机能凭借自己的自卫火力击退来犯的敌方战斗机，不需要航程短的战斗机的护航。在这样作死的思想引导下，日军开始只用九六式陆攻这样的轰炸机组成编


▲ 1922 年，正在进行航行测试的凤翔号航母

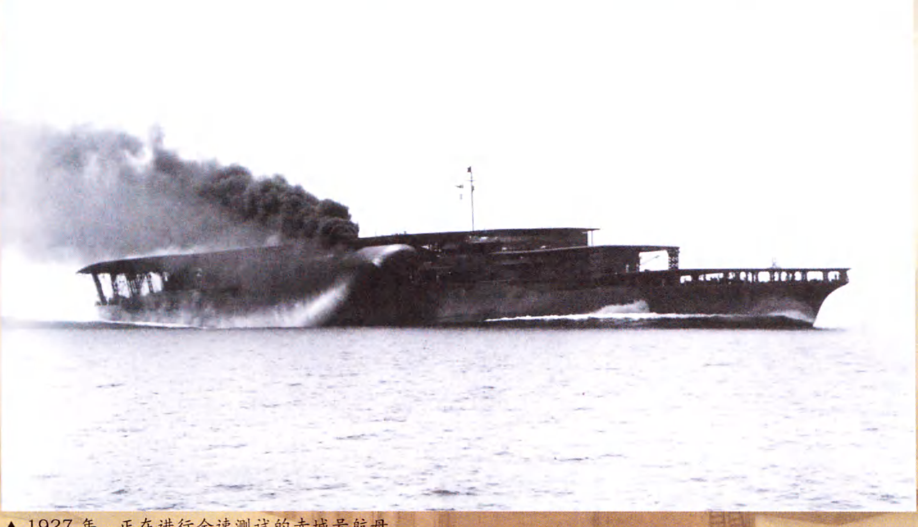


▲九六式舰战



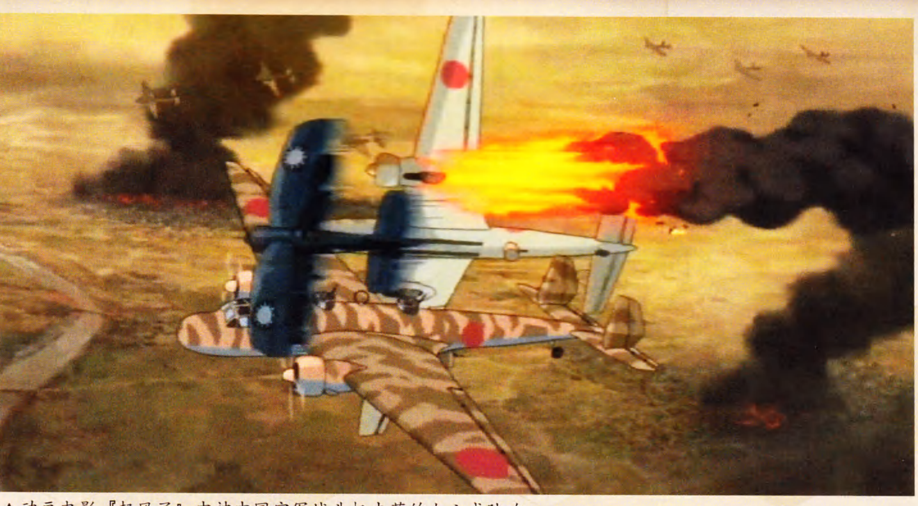

▲九六式舰战




▲ 1927 年，正在进行全速测试的赤城号航母

队，肆无忌惮地对武汉、重庆等中国内地城市进行轰炸。然而，嚣张的日军机组们没有想到，这竟成了噩梦的开始：英勇的中国空军飞行员们以巧妙的技术进入轰炸机的火力死角，专门打轰炸机最脆弱的发动机和机翼，在轰炸机舱里盲目射击的日军机组们只能干瞪着眼睛，看着发动机和机翼油箱被打着爆炸，自己也得陪着一起去见天照大神了。不信邪的大西参谋亲

自坐上轰炸机，与6架轰炸机一起出击，结果却被中国空军的战斗机击落了3架，大西本人的座机则被中国飞行员董明德驾驶的美制霍克III战斗机一路追击，最终侥幸逃生，自此提督们再也不敢提什么“战斗机无用论”了。



▲动画电影『起风了』中被中国空军战斗机击落的九六式陆攻

零战的诞生

Beginning of legend

只依靠轰炸机自行出击的行动换来的只是一次又一次的打脸，而腿短的九六式舰战又不能保护轰炸机到达目的地，场面一度相当尴尬。在紧急增派更多的九六式舰战前往中国战场的同时，新式的舰载战斗机，也在如火如荼地快速开发中。而这款当时还被称为“十二试舰战”的实验型飞机，日后则成为了日本海军航空兵在太平洋战争中的主力战斗机，这便是著名的“零战”，全名“零式舰上战斗机”。

然而，提督们对新式舰战提出的要求实在是过于苛刻：速度达到500千米/小时以上、格斗性能比九六式舰战更强、要同时装备2挺7.7毫米机枪和2门20毫米机炮……换而言之，新式舰战的各项指标不论是机动、速度还是火力，都要比美英的现役战斗机更胜一筹，还得能保持6个小时的连续长距离飞行！接手新式舰战的三菱公司顿时傻了眼，负责总体设计的设计师堀越二郎看到提督们抛给他们的性能要求计划书，内心仿佛有一万头草泥马奔腾而过，不禁吐槽道：“这群兵大爷们真的以为我们能做出这种东西吗？以日本目前的航空技术来说，根本没有实现的可能！”

很快，内心波动剧烈的堀越二郎被召集前去参加和海军军官们进行技术方面协商的联席研讨会。在中国战场坐了几年办公室、毫无空战经验的横须贺航空队队长源田实提出：新式战斗机必须以提高机动性为第一要务！听到这话，曾经在加贺上担任战斗机队长的柴田武雄少佐拍桌而起：我国的战斗机和敌机绕圈圈的本事已经够强了，如今面对敌方轰炸机和战斗机都朝着高速度发展的现状，必须优先提升战斗机的速度！面对一言不合就开撕的两个军官，堀越二郎连句话都插不上，最终会议不欢而散，对新式战斗机的性能要求连一点改动也没有。

当时堀越二郎面临着的最大的一个问题，便是飞机发动机的选择问题。当时可供选择的发动机有两种：1000马力的“金星”和不到900马力的“瑞星”。换做其他人，当然是想着装越大马力的发动机越好。然而堀越二郎担心，如果换装大马力发动机，飞机尺寸和重量势必增加，对于之前飞惯九六式舰战这种小飞机的海军飞行员来说可能一时很难接受。在各种原因的影响下，堀越二郎最终选择马力更小的“瑞星”，这一决定也引发了飞机设计上的“蝴蝶效应”：在采用小马力发动机的前提下，零战没有为以后安装大马力发动机留下任何升级空间，为了提升速度与航程，就只能牺牲飞机的防御性。在欧洲人的战斗机上十分常见的防弹钢板在早期型号的零战上基本看不到，同时为了进一步减重，工人在零战机身的框架上开了一个又一个的圆孔，这样的做法不仅影响到了机体结构强度（后来还导致了多起飞机的空中解体事故），还变相提升了飞机的生产难度导致飞机产量难以有效提升……为了与海军妥协而采取的种种减重设计最终招致了可怕的后果：防御



▲在中国战场作战的零战 11 型

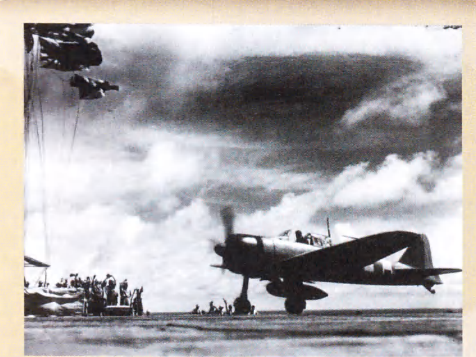
薄弱的零战一旦被敌方战斗机打中，很容易就起火爆炸，化作一个巨大的火球栽入海中，在前线奋战的飞行妖精表示我有一句 MMP 不知当讲不当讲。

虽然飞机还存在着不少问题，但零战还是按照预定日期，在 1940 年加入海军服役。由于日本海军的飞机在 1943 年以前一直是以神武天皇即位纪元（皇纪）年份数字来命名型号，1940 年刚好是皇纪纪元 2600 年，因此十二式舰战也得到了正式的海军代号：零式舰上战斗机。日后在太平洋上与日军作战的美军飞行员，也因此称呼零战为“Zero”。首批入役的型号是换装了新式“荣”12 型发动机的零战 11 型，陷入中国战场泥潭的日军飞行员们立刻要求调零战到中国战场参加战斗。在 1940 年 9 月 13 日于重庆上空爆发的璧山空战中，中国空军的 34 架战斗机遭到占据高度优势的 13 架零战偷袭，虽然中国空军的飞行员们奋勇抵抗，但面对日军的新式战斗机实在是力战不支，最终中国空军的战斗机有 13 架被击落，11 架迫降损毁，损失 10 名飞行员，日方仅一机返航迫降损失。当时作为国民政府军事顾问、日后建立飞虎队的陈纳德将军注意到了零战的表现，立刻向美军提出报告，警告日军新锐战机已经拥有了惊人的战斗性能。然而，陈纳德将军的报告并没有被美军高层重视，一向自傲的美国提督们认为：这些日本猴子们没有能力研制出比自己装备的性能更好的战斗机出来。我们知道，立 flag 的事情啊，还是少做为妙。不信邪的英米提督们，很快就要感受到零战带来的恐惧。

神话的开端

1941 年 12 月 7 日，夏威夷外海，第一、二、五航空战队的 6 艘航母的甲板上，第一波攻击队的 183 架飞机正在暖机，准备离舰起飞。在这庞大的攻击机群中，有 43 架舰载战斗机负责掩护舰攻和舰爆队攻击珍珠港内的美国海军太平洋舰队，这便是在零战 11 型的基础上加装着舰钩和无线电导航仪的零战 21 型舰战。但是由于珍珠港一战是出了名的奇袭作战，美军战斗机根本来不及反应就被九九式舰爆投下的炸弹炸瘫在机场上，全局掉线。负责夺取制空权的零战队只能看着舰攻队和舰爆队在珍珠港内开始各自的表演，偶尔下去用机枪扫射幸存的美军飞机，那些抓住机会侥幸起飞的少数美军战斗机也成了零战的玩物，被悉数击落。

零战真正的舞台在菲律宾：为了拔掉这个距离日本本土最近的美国海军基地，1941 年 12



▲从“瑞鹤”上起飞的零战21型



▲零战21型



▲偷袭珍珠港当天，准备从“赤城”的甲板上起飞的零战21型

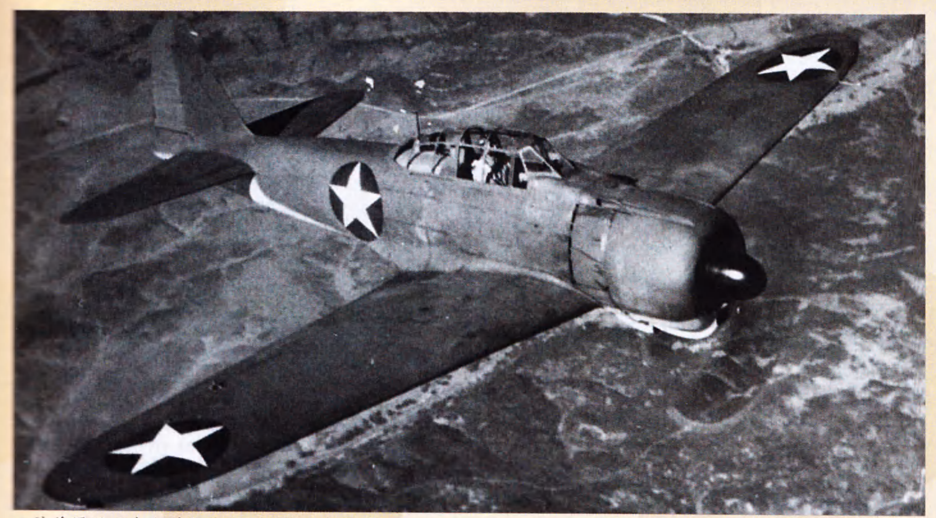
月8日，在机动部队攻击珍珠港的同时，台南航空队和第3航空队的90余架零战掩护着由100多架九六式陆攻和一式陆攻组成的大机群攻击菲律宾的美军基地。在先前的『基地航空队篇』中笔者曾经提到，美军虽然提前收到日军即将来袭的警报而起飞的战斗机警戒，但由于日军因为大雾推迟了攻击时间，美军战斗机只能降落加油。不曾想，日本人就赶上了这么个好时候上门了，零战队看着正在地面上遭受陆攻机轰炸、挨个躺枪的P-40战斗机和B-17轰炸机，本想着这次也无事可做，战斗机飞行员们剥着出发前带的香蕉在机舱里边吃边看戏。然而这时幸存的几架P-35和P-40战斗机迎了上来，拼死战斗。这些美军飞行员一共打下了7架零战，但自身也损失了8架。12月10日，日军发动第二波攻势，美英盟军装备的F2A“水牛”、P-39和飓风战斗机在空中格斗性能上均不如零战，虽然盟军飞行员进行了英勇抵抗，但依然不是零战的对手，只有美军的P-40战斗机勉强可与之一战。开战不到一个星期，美英盟军的主力航空力量几乎损失殆尽，东南亚上空的制空权，如今牢牢把握在日本人的手里。在太平洋上作战的盟军飞行员对大杀四方的零战感到恐惧，一时“谈零色变”。

遗恨中途岛

珍珠港奇袭取得了完全胜利SS，被日本海军视作最大威胁的美国海军太平洋舰队主力战舰群大破，损失惨重。看着手下的将领们欢呼雀跃的样子，联合舰队司令长官山本五十六大将却并不十分高兴，因为他知道：最大的威胁--美国人的航空母舰没有遭受任何损伤。很快，提督们拟定了下一个攻击目标：美国在中太平洋重要的军事交通枢纽--中途岛。山本希望能通过中途岛一役，一举诱出美军航母并全歼。

1942年6月4日，中途岛战役爆发，一二航战的4艘航母携带着数百架舰载机前往攻击中途岛。从岛上和航母上起飞的美军飞机不停攻击日军航母编队。在负责制空的零战队的截击之下，从低空突入的美军鱼雷机一架接一架地掉入海中。看着空中不停掉落的敌机，在航母上观战的地勤和军官们都兴奋异常。而机库内的整备员刚刚给舰爆舰攻换好炸弹，侦察机却传来了发现敌方航母的情报。负责指挥舰队的南云忠一司令官立刻要求把炸弹换成鱼雷，前往攻击航母。此时航母甲板上一片混乱，正在拼命战斗的零战们也即将耗空燃油，需要降落补给燃料。命运的齿轮，就此转动。甲板上负责瞭望的军官看着美军的33架SBD“无畏式”俯冲轰炸机从高空一口气俯冲而下，大喊着：“敵機直上、急降下！”然而一切都已经迟了，正在低空逮杀美军鱼雷机的零战无法在短时间内爬升到高空去拦截美军俯冲轰炸机，SBD投下的重磅炸弹落在了赤城、加贺和苍龙的甲板上，三艘航空母舰刹那间变成了三团火球，堆放在甲板上的的飞机以及燃料和弹药引起大爆炸，火光直冲云霄，在短短的5分钟内，三艘航空母舰就此损失。剩下的飞龙在完成对约克城号航母的复仇之后也随风而去了。在空中盘旋着的零战飞行员们看着海面上仅剩的浮油，失落不已。




▲被美军运回本土进行飞行测试的古贺零战

意外的礼物

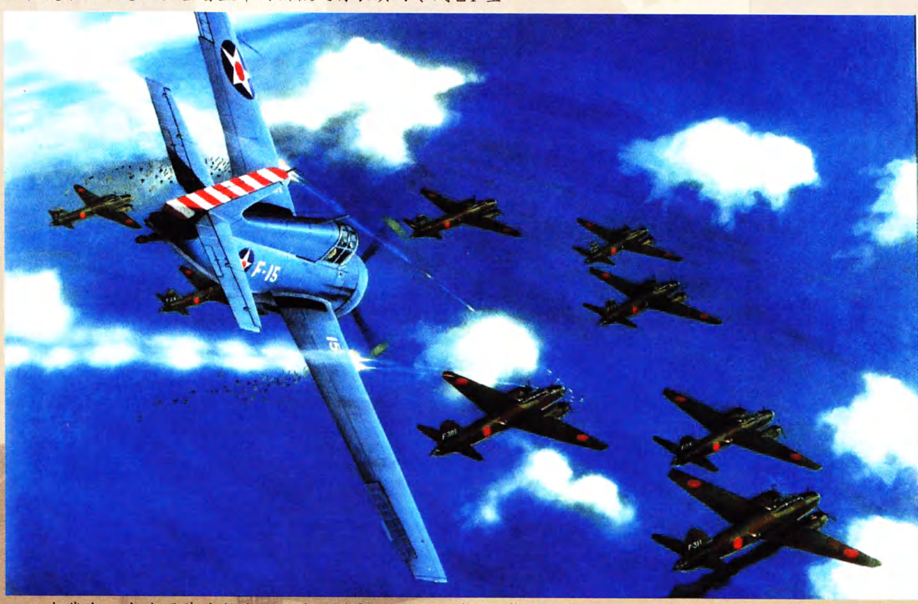
1942 年 6 月的中途岛战役期间，作为吸引美军注意的佯动作战的一部分，由海军中将细萱戊子郎指挥的北方编队向阿留申群岛西部进击，攻击美军的荷兰港海军基地。由古贺忠义兵曹长驾驶一架零战从龙骧号航母上起飞，对荷兰港进行攻击。但他的零战被地面机枪打漏了油箱，无法返回母舰，不得不紧急迫降在一个荒岛的苔原上。然而松软的苔原陷住了机轮，机身翻倒，折断了古贺忠义的脖子。5 周后，一支美国搜索队发现了这架飞机和倒吊在座椅上死去的古贺忠义。飞机除了燃料箱上被地面机枪击穿两个洞外，几乎完好无损。古贺的零战美军在太平洋战争期间最重要的缴获品。美军立即将飞机装箱运回美国，修复并进行试飞，通过试飞发现了零战的众多缺陷，尤其是得到了零战爬升和俯冲性能差劲的重要技术情报。针对零式的特点探索出一套对付零战的空战技巧，并针对零战的弱点设计新型战斗机。零战的神话，正在慢慢破灭。

激战所罗门

一下失去四艘航空母舰，对于日本海军的机动部队来说无疑是沉重的打击。虽然损失了航母，但大部分飞行员还在，提督们认为自己还有把战争继续下去的本钱。原先作为舰载机部队的海军航空队纷纷转移到南太平洋的陆上基地，作为基地航空队的一部分参与战斗。而零战队的任务，便是掩护基地航空队的一式陆攻前往所罗门群岛海域作战。执行掩护任务的零战飞行员可谓是苦不堪言：从拉包尔飞到瓜岛再返回，往返共需 8 个小时，屁股都坐痛了，不像一式陆攻的机组有正副驾驶，飞到一半还能换着开轮班休息，零战飞行员们只能一个人坚持到最后，往往还是打着瞌睡返航的。过远的作战距离对战斗力造成的恶劣影响，为零战队在瓜岛上空的惨烈战斗埋下了伏笔。

谈到零战在太平洋战争中的表现，有一支部队的名字不得不提一下：“拉包尔航空队”，这是集结在拉包尔基地作战的陆海军航空队的总体称呼。这支部队汇聚了后来驾驶零战取得大量击坠战果的一大批王牌飞行员：“空中武士”坂井三郎、“拉包尔的魔王”西泽广义，以及我们熟悉的“零战虎彻”：岩本彻三。在先前提到的对东南亚的盟军航空歼灭作战中，汇聚了大量老练飞行员的拉包尔航空队表现十分出色，其中坂井三郎还开着零战击落了一架素以坚固防御著称的 B-17，这也是整场战争中日军击落的第 1 架 B-17。此后，为了配合进攻莫尔兹比的 MO 作战，拉包尔航空队又迅速转战莫尔兹比港。在 MO 作战期间发生了一件趣事：拉包尔航空队中台南海军航空队的三名王牌飞行员、被称为“台南空的三羽乌”的坂井三郎、西泽广义和太田敏夫一天听到附近盟军广播台中播放的音乐，认为这群欧洲人是不把他们放在眼里，决定前往莫尔兹比“搞事情”，挑衅一下盟军。在飞抵莫尔兹比上空后，这三人开着零战在天空中做了数次飞行特技表演，然而当地美军不仅没派出战斗机迎击，连高射机枪都懒得打，没有对他们进行任何攻击。感到无趣的这三个人只能返回基地，结果第二天莫尔兹比的美军派飞机在拉包尔的日军机场撒下传单，大


▲在莫尔兹比港上空当着盟军的面做飞行表演的零战 21 型



▲正在截击日本海军基地航空队一式陆攻机群的 F4F “野猫” 战斗机

意为“昨日贵军飞行员前来表演精湛飞行技巧，未能出迎实失礼数，请务必再次大驾光临，我军必隆重欢迎！”看到传单的台南空指挥官把搞事情的这三个人叫出来狠狠训斥了一顿。

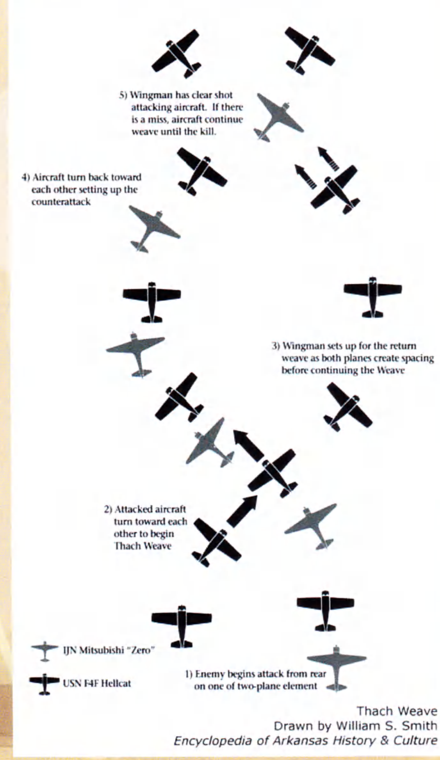
对于拉包尔的零战队来说，面对着装备性能差劲、飞行员经验不足的盟军航空兵而大肆刷人头的时期十分短暂，因为他们马上迎来了新的对手：美军的“仙人掌”航空队。美军于1942年8月在瓜岛登陆，占领了岛上的机场（后命名为亨德森机场）。很快，隶属于海军陆战队航空兵第23航空大队的19架F4F“野猫”战斗机和12架SBD无畏式俯冲轰炸机在8月20日进驻亨德森机场，掩护美军的作战。由于盟军登陆瓜岛的行动代号是“仙人掌”，因此驻扎亨德森机场的这支兵力也就被称作“仙人掌”航空队。

进驻瓜岛的第二天，“仙人掌”航空队就轰炸了附近的拉包尔和新不列颠日军基地，美国飞行员希望用这种特殊的方式宣告自己的到来。在与日军战斗机的第一次交锋中，由约翰·L·史密斯上尉指挥的4架F4F迎战13架零战。虽然初战没有取得战绩，但“仙人掌”航空队的飞行员们由此树立了与零战交战的信心。此后几天里，麦龙·卡尔上尉率先击落2架一式陆攻和1架零战。

激烈的战斗每天都在持续。很快，日军基地航空队的飞行员们就感觉到了战场出现了明显的变化，他们面对的是一支从未遭遇过的强悍敌手。为了支援地面上的陆军夺回机场，拉包尔航空队于9月10日派出了60架零战掩护72架陆攻机前往攻击瓜岛机场。美国海军紧急派来24架增援战斗机，“仙人掌”航空队亦紧急升空阻击日军。此时的日本海军航空队尚有不少老练的飞行员，但在如此激烈的空战中亦蒙受了不少损失，瓜岛战役爆发仅3个月便有100架陆攻机损失，700多名机组成员殒命于此。而美军也被打得只剩下11架F4F。但是在海军的增援下，“仙人掌”航空队终于挺过了最艰难的一段时期。至10月，“仙人掌”部队累计击落了224架日军飞机，为地面上的美军部队守住了头顶的天空，同时美军飞行员们也慢慢掌握了与零战交手的方法。

“在激烈缠斗中，总是会有零式忽然窜起来咬住你的尾巴，这些家伙总是出现在那个该死的位置。”为了避免被零战咬住尾巴，野猫战斗机的飞行员们往往径直朝着零战冲去，迎头攻击。而由约翰·史密斯·萨奇中校发明的“萨奇剪刀”战术也同样有效。萨奇剪一般是以双机为单位，双机平行横队同向飞行，并且间距较宽；此时若其中一机遭到敌人从后方咬尾攻击，则双机立刻执行相向急转弯，如敌机继续紧跟，则另一架友机即可获得一次大偏角射击机会；若其攻击未能奏效，则双机可立刻进行下一次反向回转，再次获得大偏角射击机会，并可多次重复直至后面的零战被击落，颇有一种“螳螂捕蝉，黄雀在后”的味道。在中途岛海战期间，萨奇担任约克城号航母VF-3飞行中队长，当日他率领6架F4F野猫战斗机，为自本舰起飞的第二攻击波护航，中途与15-20架零战展开激战。混战中，萨奇的僚机被一架零式咬住尾部，情急之下往长机的方向转过来，萨奇抓住机会，利用野猫的俯冲及滚转优势加速俯冲到僚机尾部，以大偏角射击，迎面击落了那架零战。此后，萨奇剪战术被迅速推广至全军，在美国海航和陆航战斗机部队中得到了广泛的应用。美军战斗机2机一组的编队战术，让喜欢单打独斗的零战队一时损失急剧增加。

随着南太平洋战线上战局陷入僵持，知道日本不可能承受得住与美国的长期消耗战的山本五十六大将认为，必须想尽办法打破僵局，而方法只有一个：在美军形成对日本的压倒性



▲“萨奇剪刀”战术示意图

优势之前尽力歼灭美军在南太平洋战线上的海空力量，为日军在太平洋中部和南部地区建立的“绝对国防圈”的防御加固争取时间。1943年春天，山本长官集中兵力，对所罗门群岛和新几内亚群岛东部的盟军海空军基地发起了全面的进攻作战。由于基地航空队在此前的瓜岛战役中损失惨重，山本提督拿出了底牌：将大部分航母机动部队所属的舰载航空兵调入拉包尔前线。包括108架零战在内的184架舰载机从原先所属的“翔鹤”、“瑞凤”、“隼鹰”、“飞鹰”四舰上离舰，进驻拉包尔、布因等日军前线航空基地。日军在所罗门航空歼灭战中一共投入了380架作战飞机，连山本长官在内的众多高级指挥官也亲自前往拉包尔督战。声势浩大、前所未有。


▲1943年，被美军击毁在地面上的零战


▲1943年4月，山本五十六在拉包尔基地目送零战起飞，这也是他生前最后一张照片

从4月7日到4月14日，日军连续发起5次大规模空中进攻作战，然而付出了25架零战在内的61架飞机的代价所换来的，只是击沉美军一艘驱逐舰小学生和一艘大型油船，对莫尔兹比港和莱城机场跑道造成了一定破坏，美军的海空军力量并没有受到实质性损伤。山本提督的所罗门航空歼灭战以D败收场，而他自己最终也殒命于所罗门群岛上方的天空。逐渐恢复实力的美军开始了一连串的反攻：从1943年8月至10月，美军先后夺取了莱城基地和布因基地，日军海空力量被迫不停转进。面对咄咄逼人的美军攻势，继任联合舰队司令长官的古贺峰一决定继承山本的方针，继续实施航空攻势。1943年11月，古贺大将不顾小泽治三郎的反对，发起“吕”号作战，将正在休整恢复的舰载机部队重新调往陆地，以辛苦拼凑起来的375架作战飞机为筹码回到了与美国人的赌桌上。在被日本人称为“三次布干维尔海战”的艰苦战斗中，美军损失轻微，而日本海军航空队则付出了121架飞机和181名飞行员的惨重代价，派出的82架零战半数被击落，吕号作战彻底失败，输得光屁股的古贺大将乘坐二式大艇“转进”时，不幸遭遇了台风，永远地失踪了。



▲使用“萨奇剪”战术攻击零战得手的F4F战斗机

从21型到52型
——零战的进化

Not much improvement

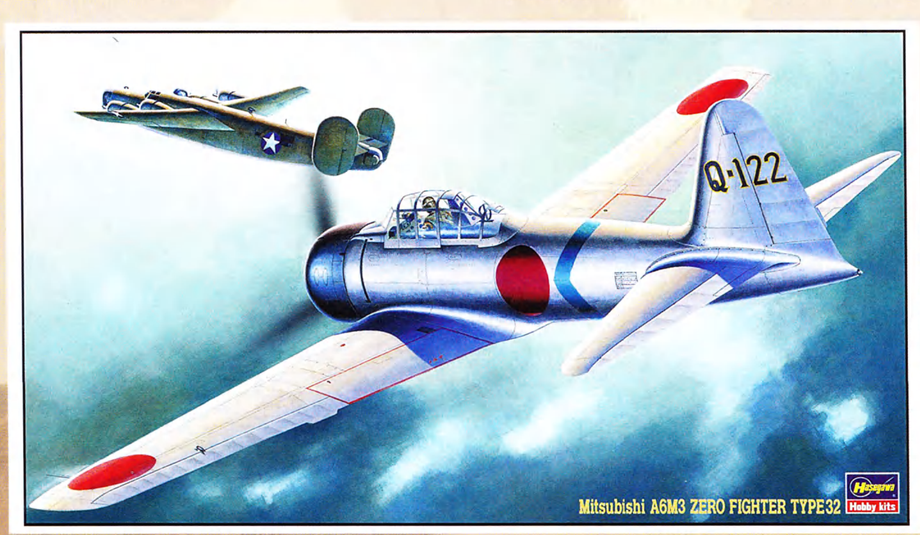
提督们对零战21型不够满意，他们继续向工厂妖精们提出了改进的期望。1941年6月，由三菱公司开发的零战32型研制完成。零战32型换装了新式的“荣”21型1130马力发动机，从圆形翼梢改为平直翼梢是零战32型的一个最明显的识别特征。但换装大马力发动机务必会增加全机重量，进而带来航程的缩短。在后来的瓜达尔卡纳尔战役中，驻扎在拉包尔的零战32型因为航程的缩短而飞不到瓜岛，提督们表示非常失望（到不了boss点要你何用？），零战32型最终在1942年底停产，转而生产增加了油箱容量的零战22型。



▲零战32型

然而，发动机马力相对较小的零战在面对盟军新锐战斗机时逐渐显得力不从心，拥有大马力发动机的F4U、P-38等战斗机往往会充分发挥自身的优势，通过迅速爬升占据高度优势一跃而下，用机枪把薄皮的零战瞬间打成漏斗。

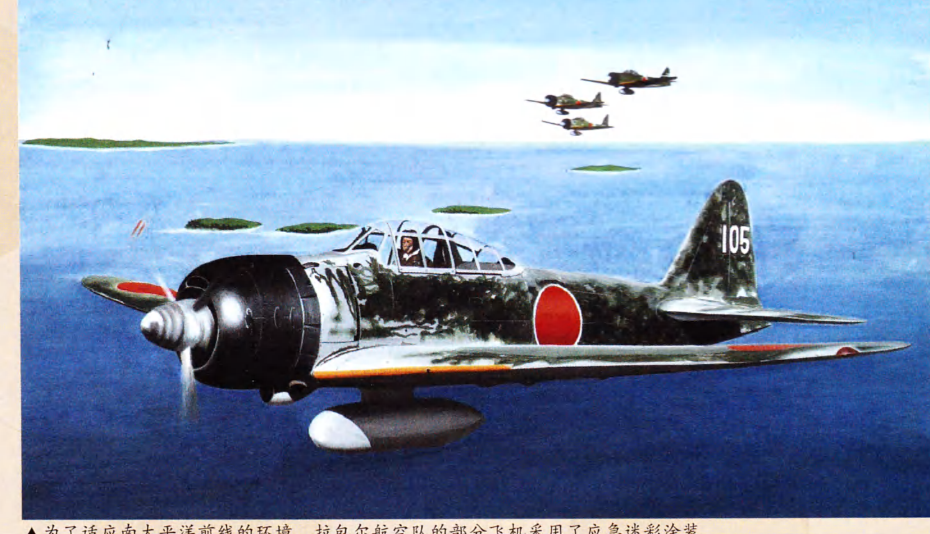
意识到零战的技术水平逐渐落后的提督们，急忙要求工厂妖精们开发拥有大马力发动机的新式舰载战斗机，也就是各位提督们在游戏中



▲拦截美军B-24轰炸机的零战32型

与深海争夺制空权的主力战斗机：A7M“烈风”舰战。提督们此时已经不求制空权确保，但也要力争拥有航空优势，至少铝掉的没有那么严重就行。然而，研发大马力发动机无论在什么时代都是一件相当艰难的工作，对于当时的日本航空工业来说，要迅速拿出一种能达到2000马力的发动机实在是强人所难，再加上其他各方面的因素，烈风的开发进程只得一拖再拖。

感到为难的提督们只得继续对零战进行改进，在这一思路下诞生的，便是零战的最终量产的改良型号——零式舰上战斗机52型，这也是零战系列中量产数量最多的型号。零战52型的思路，便是通过各种各样的小修小补，实现综合性能的有效提升。零战52型有甲、乙、丙三种主要的改型，其中较为成功的是零战52型丙，丙型将机头的7.7毫米机枪换成了13.2毫米机枪，2挺20毫米机炮+3挺13.2毫米机枪的配置让火力大幅强化，同时还给驾驶舱加装了防弹玻璃和防弹钢板，防御水平有不小的提升。在后期的空战中，零战的飞行员们普遍反应飞机的防护能力明显比以前好很多，即使被击中也不会轻易起火爆炸了。然而，增强防御和火力的代价，便是飞行速度和机动性能的下降。想解决这个问题，还是得靠研发新式发动机。由中岛公司研制的零战53型，便是换装新式的荣31型1300马力发动机，以实现火力、防御和机动性的全面提升。三菱公司同样提出了换装“金星”62型1500马力发动机的方案，即所谓的零战54/64型。经过提督们的选择，零战53型最终被后者取代，只能成为岩本彻三队长幻想中的座机在游戏中出场了。



▲为了适应南太平洋前线的环境，拉包尔航空队的部分飞机采用了应急迷彩涂装


▲零战62型爆战，挂载一枚250公斤炸弹

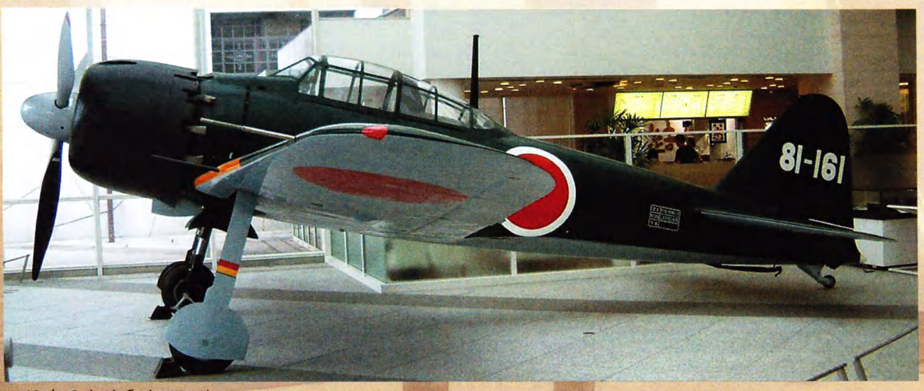
▲零战32型

▲A6M5c 零战52型丙



▲零战62型爆战

此外，还有一种十分特殊的零战在游戏中出场，这便是被称为“爆战”的零战62型。1943年以后，原本作为舰爆队主力的九九式舰爆由于性能落后而损失惨重，为了弥补舰爆队的损失，日本海军的航空队开始给零战自行加装炸弹挂架，临时充当战斗轰炸机使用。而零战62型，便是由工厂妖精在零战52型丙的基础上专门开发的爆战型号，换装新式发动机的同时，强化了机身结构来防止俯冲的时候发生空中解体。但零战62型服役的大部分生涯中都难以在通常的俯冲轰炸攻击中发挥作用，最终被已经陷入疯狂的提督们用在了神风特攻上，真可谓是生不逢时。



▲保存至今的零战52型

小结
Summary

在所罗门海域遭受重创的日本海军航空队辉煌不再，而这仅仅是一连串悲剧的开始，等待着他们的，将是一场空前绝后的航母对决，而零战队也要面临着全新的敌人和服役以来最严峻的考验。我们将在下期为各位讲述零战队最后的命运。▲

镇守府通信

Guardian harbor Times

4/23 四周年纪念活动

各位提督四周年快乐！让人不由得怀念起刚刚成为提督的日子，为了一艘战舰不惜课金赌船的日子也一去不复返了，可喜可贺可喜可贺。在这个日子里，大家最喜欢的舰（田）娘（中）送给了大家一份纪念礼物，记得上线领取哦。

“夕云”“长波”“春雨”“瑞穗”实装了四周年限定立绘，除此之外，还有大量的四周年限定语音同期实装，虽然更多看起来就是三周年语音移植过来的……

5/02 出撃!北東方面 第五艦隊

出撃！北東方面 第五艦隊

各位提督，春活攻略进度如何？是不是已经满油满弹满桶等待下次活动了呢！本次作战总计五段作战第一作战海域：“出撃！大湊警備府”、第二作战海域：“艦隊集結！単冠湾泊地へ”、第三作战海域：“艦隊抜錨！北方防備を強化せよ！”、第四作战海域：“迎撃！士魂の護り”以及最终作战海域：“北の魔女”，贴条方面总计 4 段贴条，也就是每个图都贴一个，而在最终决战的时候所有的船都可以参战。

从本次的作战名读不出更多的史实信息，不过从本次可以获得的新船“甘古特级戰列艦”中可以看出本次作战跟千岛航空战相关。本次可获得的新船有，占守型海防舰“占守”“国後”、特设航空母舰“春日丸”、甘古特级“甘古特”，给油舰“神威”、択捉型海防艦“択捉”。从具体攻略上来看，本次活动在难度上并没有特别加强，虽然总共五张图，不过并没有特别纠结的锁船问题，或者解谜要素，应该说，唯一的考验就在于 E3 一图三吃考验了甲鱼提督冷板凳船队的厚度。此外可以说是无愧于中小型活动的难度。

总之，祝大家春活航路 all green！▲




■ 文 / 冰夜华
■ 责编 / 稗田、haru
■ 美编 / 塔里
奇迹的诞生
看『けものフレンズ』
带我们找回逝去的纯真
SUGOI~
TANOSHI~
すごーい~
たのし~

何为黑马？在动画界，黑马就是在开播之前因为自身的特殊定位，没有受到应有的关注，开播之初不受观众的待见，甚至是饱受批评，几乎没有人会认为它能成功的作品，然而随着剧集的不断推进，吸引了越来越多的人前来观影，甚至达到了病毒式传播的效应，许多人纷纷成为了它的粉丝，到处都在讨论着与之相关的话题。如果以这样的标准来判断，能够符合条件的作品少之又少，而最近十年以来，或许能被称之为真正的黑马，只有『けものフレンズ』。

在今年一月番开播之前，几乎从来没有在其他地方见过对『けものフレンズ』有大力宣传，几乎没有多少人观看过 PV，甚至都不知道一月有这样一部作品存在。即便是寥寥无几的讨论，多数也是建立在其早已停服的原作游戏的基础上展开，动画开播前所受到的关注度几乎为零。但就是这样的一部作品，却突然间创造了奇迹，并且带来了更多意想不到的影响。

『けものフレンズ』到底有什么样的魔力，会在不受关注的情况下打了一场漂亮的翻身仗，又是什么原因让这些口味刁钻难调的看客们改变了想法。有太多太多的问题需要我们去思考，但看上去却又很单纯，这究竟是怎么回事呢？带着这样的疑问，我们就来仔细探讨一下『けものフレンズ』是如何成为观众们的“好朋友”的。



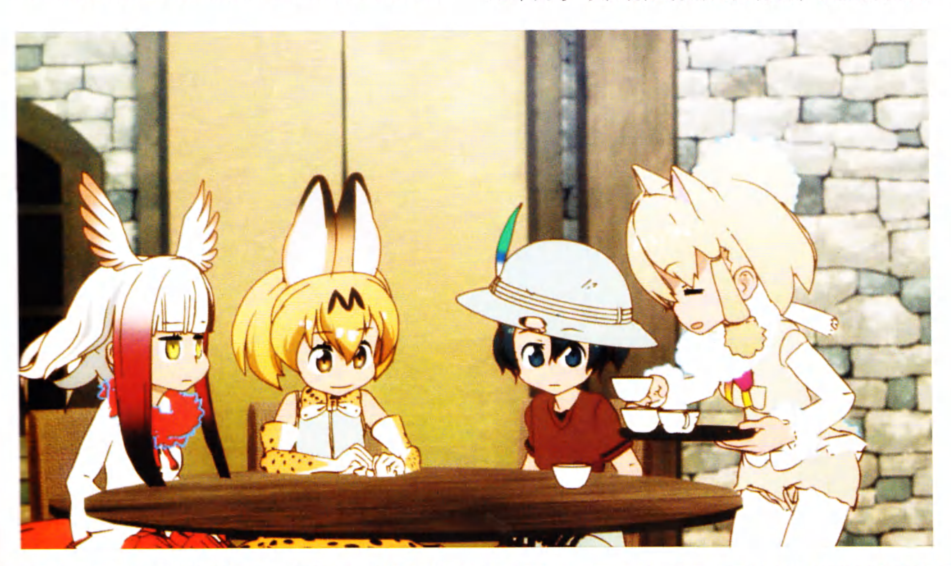


低开高收的奇迹之路

The biggest dark horse in January.

『けものフレンズ』，中文译名应该为『动物朋友』，由于故事发生在名为 Japari Park 的公园中，其所有的角色为因为神秘物质 Sandstar 的影响而变成拥有人类姿态的动物娘，至少从现在所表现的来看，哪怕是长着鬃毛的公狮子和会开屏的雄孔雀，都因为这个神秘物质的影响而变成了人类女性的形态，因此，本作在华语地区又被称为『兽娘动物园』。根据对フレンズ的音译，又被观众们称之为“浮莲子”，或是简称为“兽友”。为了方便描述，下文中均采用“兽友”的缩写来指代。

我敢打赌，如今痴迷于“兽友”之中无法自拔的粉丝们，超过九成的人在开播之前对这部作品可以说是完全不了解，甚至连最早的 PV 都未必看过。这其实事出有因，就像本作一样，在此之前，相信很多人知道京都动画、ufotable、J.C.STAFF、A-1 Pictures 等知名的动画制作公司，但是有多少人知道ヤオヨロズ的存在？这个组建于 2013 年的动画制作公司，在此之前仅制作了『半熟偶像』和『摸索吧！部活剧』系列这两个小众冷门的作品，在业界之中几乎可以说是既新兴又低调，比起那些大公司而言几乎毫无存在感。而在制作“兽友”的时候，整个团队不足十人且许多还是动画制作的新手，自从宣布决定动画化之后便一点宣传都没有的五百天制作周期，在这期间还传来了原作游戏停服、漫画停载的坏消息。



可以说，打从一开始几乎就无人看好，仿佛全世界都放弃了这部作品，它的存在甚至可以等同于“不存在”。然而，就是这样一个默默无闻的小组，在各种不利因素都凑齐了的情况下，依然造就了如今这样一个堪称神话的奇迹。而缔造这个奇迹的领军人物，就是本作的监督たつき先生。

与这家不为人知的公司一样，たつき先生作为商业动画监督也是大姑娘上轿头一回，在这个不到十人的团队里，除了监督之外，他还担任了 OP、剧本、分镜、建模、动画等多项任务，用制片人福原庆匡的话来说就是“除了声优之外什么活都干”，可以说，这部作品是由たつき监督一个人来创作的都不为过。这样的工作模式，是不是会让你联想到新海诚？远在“兽友”开播的很久很久以前，以同人制作小组 irodori 的组长身份接受媒体网站 ASCII 采访的たつき监督就说过自己制作动画的契机就是受到新海诚的影响。从那之后起，他几乎每个月都会在社团的网站上更新一部短篇动画，从未间断，哪怕是在担任“兽友”监督期间也并未停止同人的创作，在“兽友”完结之后，他还业余制





▲たつき監督



▲ niconico 配信中动画再生数 TOP10（投稿时）

作了 12.1 话。作为一个原本就喜欢动物的人，たつき监督不仅凭借着对制作动画的一腔热情，还因为长久以来所积累的技能和经验，甚至把他在非洲工作的那段经历也合理的运用上，才让“兽友”能够获得如此巨大的成功，让这部与现阶段格格不入的作品成为了动画界的一股清流。

虽然制作人员们如此的努力，“兽友”在刚开播的时候依旧遭到了恶评。非常诡异的 3D 角色建模，看上去就感觉不足的动作帧数，简单几乎没有任何深度的台词，再加上略显棒读的配音，以及每一集中间都会对某种动物进行科普的来自现实动物园的画面，让观众们得出了一个结论：这是一部“子供向”的动画。所谓子供向，就是面向学龄前儿童所制作的作品，然而这个界定非常主观，并没有一个绝对统一的标准，观众们多数是从动画制作水准来区分，不幸的是，“兽友”刚好被认定为这个水准之内的作品，因此在第一集播出之后，更是被不明真相的吃瓜群众们批判为“学动画三年的子供向作品”。

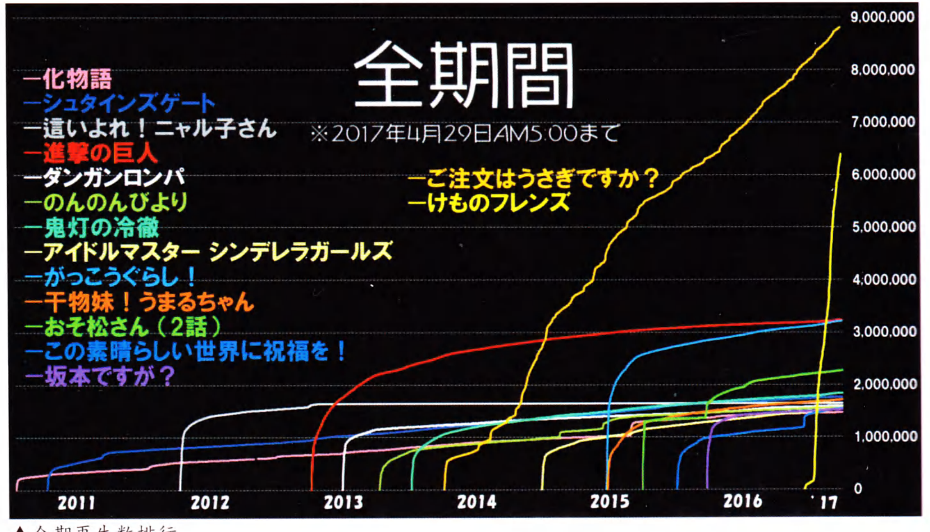
但这里就有一个问题，这部作品的播放时间是在深夜，如果真的是面向儿童的作品，应该放在黄金时段播出，作为一部深夜番，这个时候有什么儿童还醒着呢？这其实是制作组的一场豪赌，在最初的制作时确实有想过要让作品在周日早上的日朝档播出，但由于难度过大而作罢，也并没有进入到傍晚的子供档。这样一部看上去似乎就毫无竞争力可言的作品，最终选择深夜番播出的时候谁也没有底，唯独ヤオヨロズ董事兼制作人福原庆匡在期待奇迹的发生，他在期待着能够受到“アイカツおじさん”，也就是我们所说的“大友”这样的人群的青睐。因为在他的心目中，这部作品的定位是


▲动画制片人福原庆匡

男女老幼都会喜欢的作品，并且信任着たつき监督讲故事的能力，以及角色设计师吉崎观音先生所描绘的设定，他坚信二者的结合能够让不同年龄段的观众带来愉悦，感受到相同的乐趣。事实证明，他的这场豪赌取得了最后的成功，“兽友”在经历过前两集的恶评如潮之后，情形从第四集之后开始出现大规模的逆转，越来越多的观众仿佛中了毒一般的被这部“神奇”的作品所吸引，成为了它的俘虏。

数字是不会骗人的，要证明“兽友”所创造的奇迹有多强大，我们就要用数字来表现出来。作为一部动画，收视率是决定它是否火爆的最直观的表达方式。在电视台播放的时候，平均收视率只有 1%，很多人看到这个收视率会认为这不过是一部普通动画的平均收视率，日媒甚至以此为标准认定本作已经过气。这里忽略了一个事实，那就是“深夜档”。简单直接的说，大半夜还守着电视机观看电视节目的人本就非常少，看动画的群体则又是其中更小的一部分，因此深夜档动画普遍收视率都不高，能够达到平均 1%，这已经是非常可怕的数字了。

如果说电视播放的收视率还不能让心信服，那我们接着来看网络播放量，毕竟不是每个人都会选择在电视上观看，以日本来说就是 NICONICO 动画了。由于 NICONICO 动画在版权上管理严格，一般从第二话开始就会在播放几日之后采取收费观看的模式，只有第一话是永久保持免费观看，其目的是让观众们试看以决定是否选择继续追番，因此，第一话的播放

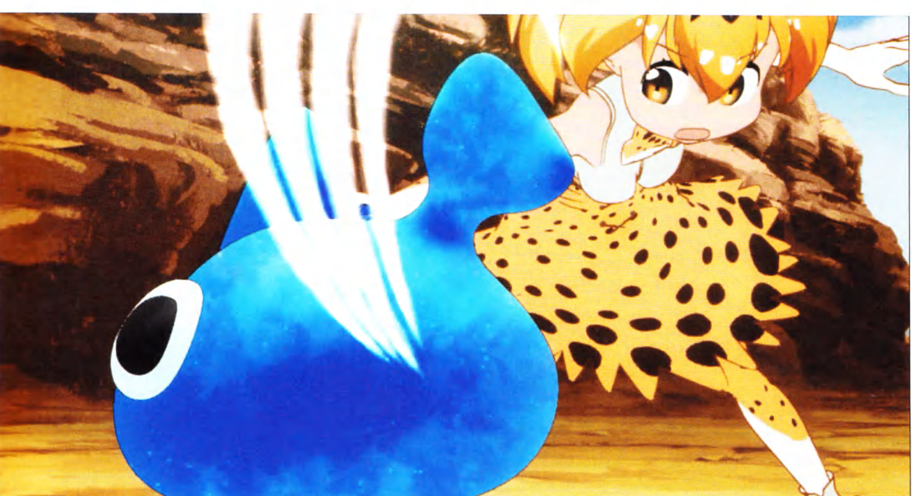


▲全期再生数排行

数往往就能够决定一部片子的人气。以这个作为标准，“兽友”的播放经历就非常惊人了，在前四集播放完只有 10 万的播放数的情况下，大家突然发现“兽友”的收视率开始如同火箭上升一般的节节攀升，到第五集开播的时候，首话播放量已经超过了 100 万，广大网友甚至表示至今不知道这部作品有什么好看之处，但就是停不下来这种观看的欲望。在第 12 话直播放映的时候，共有超过 21 万的观众观看了直播，并且留下了超过 125 万条弹幕，留下了 98.3% 的五星好评度率，创造了 NICONICO 动画直播弹幕数排名的第一，并且包揽了前五，创造了一项前无古人并且不知道多久才能够有后来者追上的记录。

截止到目前，NICO 上的“兽友”第一集播放数已经超过 630 万，在 NICO 的版权动画播放排行榜上名列第三，仅次于 880 万的『请问要来点兔子吗？』和 699 万的『歌之☆王子殿下·真爱 1000%』，并且仍然在上升阶段，未来很有可能超越第二名，直追第一名。此外，NICO 上“兽友”所收费的第 2 到第 12 话，是购买观看动画榜的第一位，意味着这是最能够让观众掏钱来观看的作品。越来越多的记录被“兽友”所创造，堪称神话。于是，一个最直观的问题出现了，那就是这部作品究竟有什么样的魔力，能够在开局处于谷底的不利情况下取得绝地大逆转，成为如今最火的动画呢？





ーけものフレンズ
ー同期4強合計
ー進撃の巨人
ーがっこうぐらし！
ー這いよれ！ニャル子さん
ーおそ松さん
ーダンガンロンパ
ー鬼灯の冷徹
ー干物妹！うまるちゃん
ーご注文はうさぎですか？
ーシュタインズ・ゲート

7,000,000
6,000,000
5,000,000
4,000,000
3,000,000
2,000,000
1,000,000
0

▲全期再生数排行

神话是怎样炼成的

A group of friends who are good at animation.

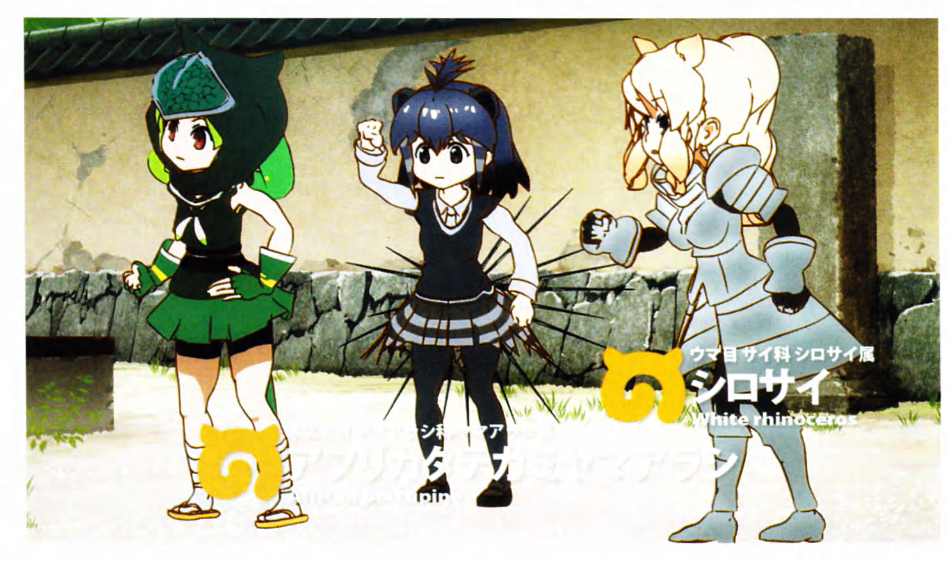
要回答这个问题，我们就要从动画本身去探讨。从当今口味挑剔的观众群体的角度来看，たつき监督和他的团队创造出的是一个神话，但如果从业界的角度来说，这是一部典型的能够很好地抓住观众内心的作品，所以才能够获得如此大成功。想要做到这样，就必须要满足以下几个条件：

首先是角色的塑造，不管是什么样的作品，最能够吸引人的永远是角色设计得是否讨喜。正所谓故事是由角色来演绎，否则就只是单纯的风景纪录片，观众们全程看到的是角色的表演，是否能够让人有继续追着看的动力，在这一点上，“兽友”可以说是做的非常成功，里面的角色数量众多，但无论是主要的几个主角，还是那些一闪而过的路人，都能够给观众们留下足够多的印象。

如果说要从作品本身内列一个为“兽友”的成功做出贡献的榜单，这个榜单的 TOP 毫无疑问是薮猫，这只从第一集开始就跟着主角一起走到最后的动物，初登场的时候就已经吸引了不少观众的目光，趴在树枝上打盹，追着主角小包满草原的跑，扑棱扑棱的大耳朵，这样的形象不仅可以抓住小孩子的心，也很容易让“大友”们感受到扑面而来的萌力。即便是因为制作原因所展现出来的断续脱节的动作，声优刻意制造棒读的配音，薮猫的人气从第一集开始就居高不下，直击着每个观众的内心。她在第一集首次战胜天蓝怪之后对主角所说的那句“すっごーい！”（好厉害），与后面小爪水獭所说的“たのしい”（真愉快），如同病毒一般的迅速在网络上传播开来，刷遍了网友们的屏幕。同时，薮猫还是从第一集出场就一直坚定地陪伴着主角走到最后的唯一角色，跟着主角一起跋山涉水，在面对敌人的时候又能够展现出为

了保护朋友而奋战的努力，简单直接的性格就如同小孩子一样可爱，又非常可靠，比起如今动辄就设计那些堆满各种复杂元素的角色的业界，如此单纯又坚强的角色自然很容易得到观众的认可。

薮猫所带来的影响已经不单单局限在动画之内，在动画之外也得到了展现。由于“兽友”在每一集的中段部分都会插播一小段关于某种动物的科普，由来自动物园的管理人员或者是动物学者们进行讲解，并配上实景和兽娘的结合画面，第一集介绍的就是薮猫。在播出之后没多久，日本动物园的经营者们发现自家薮猫区的游客数量剧增，这些多出来的参观们大部分都是年轻人，甚至还有打扮成动漫角色的游客。原来，这些都是观看了“兽友”之后受到洗脑的观众们，这些平日里大门不出二门不迈宁可窝在屏幕前一动不动的死宅们，为了一睹薮猫的真容，纷纷走出家门前往动物园。而他们围观薮猫的行为又在无形中带动了那些不明真相的普通群众加入到其中，渐渐的，薮猫就成为了动物园最受欢迎的动物，以致于一些原本没有薮猫的动物园都开始开设薮猫区以招揽游客，甚至有观众都开始关注起薮猫作为宠物来养殖的相关信息。正所谓无心插柳柳成荫，薮猫的走红不仅在某种程度上解决了“死宅不出门”，更让动物园的经营者们获得了意想不到的收入，连日本 NHK 的新闻节目都开始谈论起

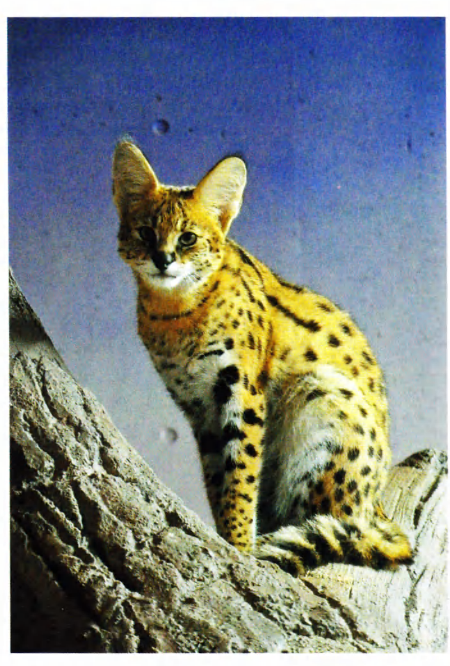


这部作品。凭借着动画内外的高人气，让“兽友”收获了如此巨大的成就，薮猫所展现出来的萌力是具有决定性的，TOP 当之无愧。

作为一部以科普向为主的偏儿童类动画，如果只有薮猫这样的角色出彩，那么注定是无法能够引起如此大的轰动，其他的角色是否能







够同样出彩，能够让观众们记住才是至关重要的因素。要知道，拟人化已经是日本业界早已经玩滥的手段，动物拟人也不在少数，想要在这样的大环境中杀出重围，就必须要决定性的突破。在这点上，负责角色设计的吉崎观音先生着重于作品的定位，那就是“科普”，既然要科普，最大限度的还原就是关键。现在很多的动物拟人角色，仅仅是给一个妹子穿上类似毛绒玩具版的衣服，再以露出度来增加所谓的福利，如果“兽友”里面的也是这种充满毫无意义的荷尔蒙刺激担当、只为了卖萌卖肉而存在的角色，那肯定无法有如今的成就。吉崎观音先生笔下的兽娘们，在造型上更多的以动物原本的形态为主。比如第一集出场的河马姐姐，因为采用的是人形，已经无法保存河马那种庞大的身躯，致使很多人可能无法从外表上看出她与河马有什么多大的联系。但若是对动物熟悉的人便能看得出，河马姐姐的四撮鬓毛，正是对应了河马的四根大牙齿，她的身材和上衣是以河马的正脸轮廓为基准来绘制的，衣服背后那个拉链的造型是河马尾巴的造型，而身上那些棕色的装饰色，则是河马所分泌的体液的



颜色。其他所登场的角色也与河马一样，都在人形的基础上最大限度的还原了本来的特色，把看上去简单的角色，用详细的设计考量绘制出来，可以看得出吉崎观音先生为此做出了多大的努力。

如果仅有吉崎观音先生在角色形象上的努力或许还不足以吸引大多数的“大友”们，那么たつき监督对于动物们习性的研究和重塑，则赋予了各位兽娘们与灵魂。登场的每一个兽娘，在行为举止上都与她们所对应的原型具有相似的行为，薮猫喜欢高处，在动画中的表现就是喜欢往高的地方跳，也喜欢趴在树上休息，而且弹跳力不错，动画里也时常突出她的这个特点。哪怕是那些一晃而过的兽娘们，也以自己最独特的方式还原了作为动物的习性。比如豹猫是夜行性极强的动物，白天会趴在树上睡觉；小食蚁兽在受到威胁的时候会以站立成“大”字的姿态，以对敌人造成威吓；水獭有躺着用两只爪子玩石子的习惯；美洲豹因为水性极好，在动画里担任起了摆渡的工作；一直追着小包的浣熊也很好的还原了这种动物那执着的性格，踢不到球则是因为浣熊是天生的近视眼。而兽娘中的另一位人气担当鲸头鹳，只因为那个特殊的正面表情，在动画中表现出来就变成一个美少女在勾着眼睛瞪着你，很快就成为了同人作者的宠儿，P站相关图的数量如同井喷一般爆发，如果薮猫的表现没有那么出彩的话，鲸头鹳一定会成为人气TOP。这些与真实动物相关



的习性，被以梗的形式不断地出现在剧情之中，充分说明了たつき监督对动物研究的透彻程度。此外，一些兽娘被赋予了更为独特的属性，比如白脸角鸮博士和雕鸮助手成为了整个园区最聪明的兽娘，朱鹮具有强烈洗脑性质的歌声，ED之后的五只企鹅偶像团体。而且不仅有实际的动物，甚至连日本传说中的动物野槌蛇都成为了兽娘的一员。这些活灵活现的角色，体现了たつき监督的热爱，也正是通过这样看似简单实则严谨的设计，赋予了这些兽娘们更为本真的姿态，亦能够让观众毫无偏袒的喜欢上每一个角色。

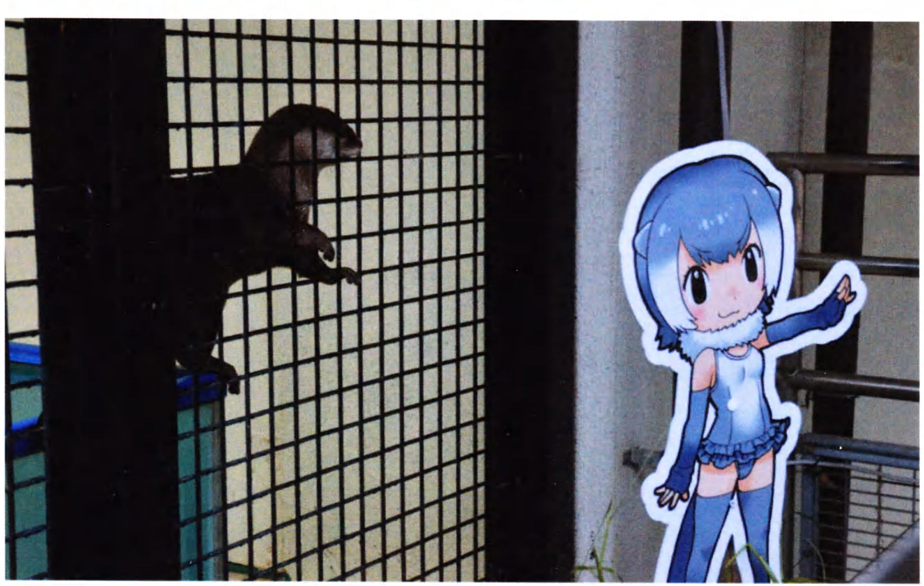
俗话说，好的演员只有配上好的剧本才能成就好的演出。一般来说，作品好坏与否，取决于剧本的创作力，只有能够抓住观众的剧本才算是好故事。"兽友"之所以呈现出开局疲软不受待见的态势，就是因为前几集表现出来的剧本会让大龄观众觉得过于简单，而事实也是如此。作为一个科普向并且偏向儿童的动画作品，故事的推进很平淡，主角小包在从草丛中苏醒之后，对周围的一切感到陌生和不解，希望找到答案同薮猫一起组队前往图书馆的故事，途中遇到形形色色的兽娘，不时穿插着对动物的讲解，这样的故事对于看惯了"大片"的观众来说，确实显得低智和低龄，他们甚至无法理解为何这样一部子供向作品会放在深夜档来播出。但事情往往就是因为简单才能得到奇效，有人说喜欢ACG的人本质上还是长不大的孩子，这话不无道理，观众们在开头的不适应，很快就被兽娘们的互动所吸引，如今的动画在制作上几乎可以说千篇一律，"兽友"以简单的姿态出现，反倒成为了一股清流。大部分观众们开始被这个不需要花费太多脑筋去思考，能够成为化解一周疲劳的绝佳调剂品所感染。而







且，大多数观众都是喜欢动物的，把这部作品当做"动物世界"来看并没有什么不妥之处，虽然略显低龄，但却能够给人带来一种心灵上的洗涤，这是"兽友"能够取得成功的根本因素。大家也纷纷表示这部片子一旦放弃思考去观看，瞬间就觉得异常好看了。



如果"兽友"仅仅是一部不需要动脑子是观看的作品，那么我估计也吸引不到如此多的人关注，因为作品终究需要剧情的深度和复杂的线索，但如何安排这样的情节，得到的效果会大不相同。随着剧情的推进，观众们逐渐从兽娘们的对话中发现了更多隐藏在其中的线索，比如朱鹮提到过自己有另一种翅膀更大时候的形态，这或许就是在暗示她作为动物时的记忆；传说中的动物野槌蛇认识加帕里硬币，并说出这曾经是公园里的通货，这意味着她可能很早就接触过相关的知识，并且在对话中可以猜测她知道更多更古老的事情；在图书馆与博士的交谈中得知人类很早以前就消失了，至少在这座公园里已经很久没有人类活动的迹象。这样的隐藏线索还有许多，包括了跟企鹅团体聊天时了解到了沙之星、动物、天蓝怪之间的关系，讲解了兽娘们是如何诞生，又会在什么样的情况下变回原形等等，这大概是整部片子唯一一次采用大篇幅来讲解基本设定。这种放在对话之中不经意间透露出来的信息，让观众们不断地感受到这部片子并非是想象中那么简单的子供向，而是具有一定深度的作品。但若是按照那种大制作的片子的模式，对于这种设定向的东西必定会是采用大段大段的对话来进行详细描述，这正是时下观众们最容易反感的"中二"模式之一。"兽友"采用的这种简单对话的方式，既不影响剧情的定位和发展，也留下了足够多思考和想象的空间，自然就容易被观众们所接受。

除了对话这种有声的线索之外，随着剧情的推进，在背景上有更多的无声的线索让观众们对剧情展开猜想。比如无处不在的人造物品和建筑，野槌蛇带着小包和薮猫所走的遗迹里面被火山熔岩堵住的安全出口等等，第十一话更是迎来了线索大爆炸，为了消灭黑色的天蓝怪，小包和薮猫以及 BOSS 决定到未来小姐所说的山上去看看情况，而就在这一段剧情画面里，地面上出现了已经锈迹斑斑的没有爆炸的航空炸弹，以及一架斜插在地面上的飞机的残骸，仔细观察可以辨认出是美军当前最强的 B2 隐身轰炸机，在它旁边的一个尾翼经过多方考证之后确定是同为美军的 B29 轰炸机，在这些残骸旁边还竖着一个写有“五合目”的石碑，经推测这很可能是是竖立在富士山半山腰那块相同的石碑。当小包和薮猫爬到山顶之后，她们看到山口处的黑色沙之星在经过一个明显是人造网状物的东西之后变成了彩色的结晶，以及她们所找到的“四神”的石板上刻着类似电路一样的图案，使用之后便使网状物的缺口自动修复，黑色的沙之星便停止了外泄。类似这样的背景型线索还有许多，但是制作组并没有



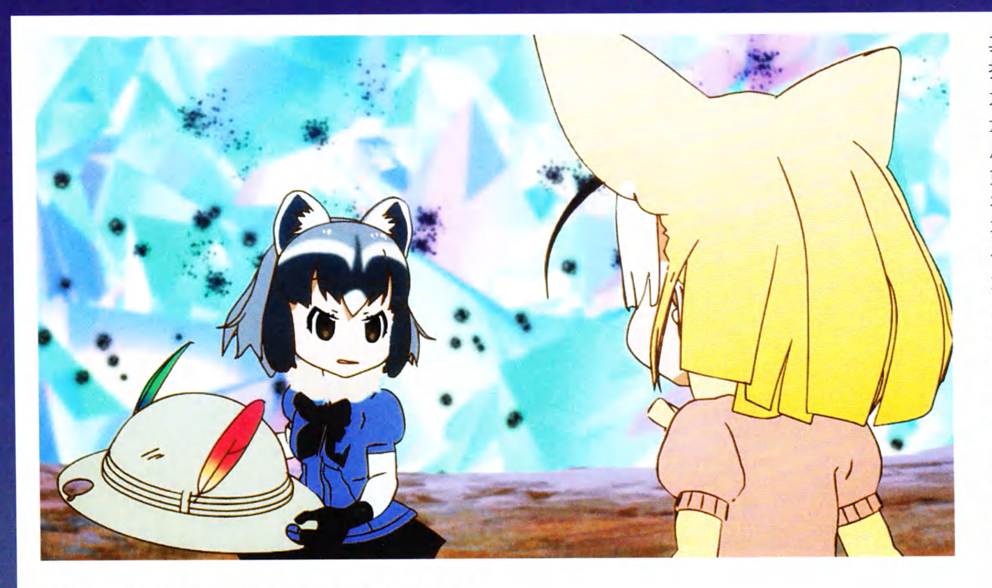






展开过多的解答，只是将之一笔带过，反而给观众们留下了无数种猜想，一度出现了所谓的“兽学”，大量的观众们开始热衷于寻找到解答这些问题的答案，甚至都有点过分解读的趋势。单单从这一点来说，“兽友”已经不再是可以当做单纯的子供向动画来看，因为小孩子们是绝对无法理解这其中的深意，但是这些物品又不影响小孩子观影，在孩子们眼里这依旧是一群动物朋友们为了达成目的而做出努力的姿态，这一点在对待伏笔的描绘方面展现得淋漓尽致，比如小包为了救薮猫做了当初河马所问她的不擅长的事情，薮猫用小包在第一话是所使用的纸飞机吸引了天蓝怪的注意力，这些伏笔的回收足见制作组的细心。也正因为如此，无论是对于“小友”还是“大友”，都可以从一部作品中找到自己想要看的东西，能够做到这样的作品是少之又少的。

要说たつき监督最厉害的地方，就是让这部片子“安全着陆”。在第十一话赚足了观众的眼泪和期待之后，最终话迎来了完美的结局，为了拯救被天蓝怪吞掉的小包，所有的兽娘在博士的带领下都登场前来助战，而舍身把天蓝怪沉入海中消灭的 BOSS 虽然机体丧失，但是保留它记忆的装置留了下来。兽娘们举行了盛大的庆功宴会，并且在全体兽娘的祝福之下，



其BD贩卖也能直接反映出观众对于该作品的支持率，一般首卷销量就能看出端倪。然而如此大火的作品，“兽友”竟然无缘进入日本BD销量榜的排行，让观众们大为不解。后来才知道，原来制片方刚开始并不对这部作品抱有多大希望，并没有单独销售BD的预计，而是将BD放在官方出版的书籍中进行赠送，这就意味着想要得到光盘就要购买书籍，而此前大多数粉丝们并不知道这个信息。自从了解情况之后，“兽友”的初版官方书籍就受到疯狂抢购，日本亚马逊已经被卖到断货，这是官方始料不及的，不得不抓紧时间重新制作。截止到目前为止，“兽友”的官方书籍第一卷的销量已经达到了2.2万部，在重新加入一月番动画销量统计之后，目前已经超出曾经的第一名的『为美好的世界献上祝福！』第二季将近8000之多，荣登榜首。按照日本网友的算法，这个数额已经可以被称之为“轰动业界的明星”，而且还有继续上升的可能。而官方发布了消息表明官方书籍第一卷和第二卷的累计发行量已经达到12万部，如果

与薮猫和BOSS乘坐着改造成船的巴士前往另一个岛屿进行探索，用大团圆结局定义了本作仍然是一部可以轻松愉快观看的偏儿童向动画，也让观众们放下悬了一周的心。如果这是一部舞台剧的话，那么此处一定会响起热烈的掌声，因为像这样完美的的大团圆型结局，已经不知道多久没有看过了。

完结的同时，“兽友”也给观众们留下了大量的问题，比如小包到底是怎么来的，她和只存在于BOSS的全景信息中的未来小姐是什么样的一种联系，为什么她被救出来之后手套和袜子都没了，却又在后边长了出来；那些飞机和炸弹的残骸是否意味着先前的人类曾经为了应对某件事情而采取过大规模的袭击，但是却被天蓝怪给打败，这是否跟天蓝怪看到纸飞机就会警惕地追踪有直接联系等等问题，到现在仍然一直被观众们津津乐道地讨论着。不过制作组已经决定要出第二季，是否会在后续对这些设定进行解释，这是所有人都希望知道的真相。

魅力的影响以及后续的期望

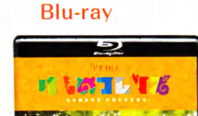
The legend is not over.

作为一部动画，“兽友”带来的冲击力是超乎想象的，不仅收视率方面所创下的难以置信的奇迹之外，在动画以外的地方也带来了更为明显的效果。比如先前我们所提到的让更多的死宅走出家门，前往动物园去一睹薮猫的风采，自从播放结束之后，不仅是薮猫，连同其它相关的动物园区之外都有不同程度的游览增长。而对于动画作品来说除了要有足够的收视率，



オフィシャルガイドブック





第1話、第2話収録
Blu-ray









裏から読むと
図鑑になるよ！

けものフレンズ
KEMONO FRIENDS
OFFICIAL GUIDE BOOK 1
BD付オフィシャルガイドブック











最终可以全部卖出，那将会创下仅次于 EVA 的奇迹。不仅官方书籍卖得好，“兽友”的主题歌单曲 CD 在上市仅一天的时间，就登上日本 iTunes 综合销量榜的第三位，获得这样的好成绩，连该歌曲的作者大石昌良都在推特上表示惊讶，整个制作组都感到困惑。

不仅是官方书籍和音乐 CD，其他的周边商品也被疯狂追捧，这是官方所始料未及的。因为从未预料到能够有如此强烈的反响，很多活动都是临时仓促展开，这就意味着货源大量不足。官方开启的周边商店，开业不到三天就被抢购一空，从现场粉丝们传回来的图片可以看到，货架上空空如也，什么都没剩下，估计慢了一步的粉丝们连把货架拆了带走的心都有了。吉崎观音先生还绘制了宣传图作为吸引顾客的招牌，现在看来如果真摆出来的话，现场可能会展开这张宣传画的临时拍卖会。最奇葩的是，这次“兽友”的周边产品里还有北狐和银狐的主题澡盆，这种实用性的周边明显是为了儿童所准备，原本觉得货源充足，但是摆在货架上的已经被一抢而空，甚至还预约了超过一万件，我相信澡盆公司估计也在纳闷为何这款商品会有如此疯狂的销量。此外，随着动画的爆火，不仅在同人作者之间掀起一场创作的狂欢，日本知名粘土人公司GSC亦发布了第一款的薮猫，后续必然还会有更多的兽娘被粘土化乃至手办化，又将会掀起一波购买狂潮。而除了实物周边产品，“兽友”与东武动物园进行官方联动，在各个动物的展区摆放相关的兽娘展板，把动物园生生打扮成了动漫展，并且开展大规模的周边贩卖，吸引了大量粉丝前往捧场，甚至对动物也开始发生了影响。在东武动物园的汉波德企鹅展区的一只 20 岁的企鹅，竟然爱上了摆放在其中的看板，它茶饭不思，整日就围着看板打转，或是停留在面前抬头仰望，甚至被强制隔离了之后也透着防护网痴痴地看着，让网友们纷纷称奇。

众所周知，“兽友”曾经是由韩国著名游戏公司 Nexon 在 2015 年所推出的手游，因为经营不佳，玩家反响平平，在运营一年多之后便宣布停服，而此时动画正处在制作之中。在取得成功之后，即便粉丝们要求重启的呼声很高，韩国官方也表示不会重启原作手游，但最近日本 Bushiroad 公司宣布将在 2017 年夏季推出全新的手游，同时，官方还宣布将会推出真人舞台剧，其中的角色将由为动画献声的声优们亲自扮演，双份的惊喜让广大粉丝们表示生活之中又多了几分期盼。

不过，这里要说一点笔者自己小小的担忧，虽然“兽友”如今火爆非凡，各种周边和活动也在陆续推出，也已经确定了第二季的制作，确实有种嘉年华庆典一般的狂欢感。但作为一款新晋火爆的作品，续作是否可以保持第一季的水准，是否可以继续为观众么带来同样的感觉。在手游泛滥的今天，新作手游作为“兽友”走向大 IP 的先锋军，能否得到挑剔的玩家们的认可，这一切都是未知数。对于喜欢“兽友”的人来说，我们希望她能坚实地走好每一步，而不会成为被过度消费的“伤仲永”，能够继续为我们带来更多的喜悦。

写在最后 epilogue

关于『兽娘动物园』，有很多东西想说，其实又没有那么多东西可说。这是一个奇迹，在当今这个急功近利的世界中的一股清流。这个奇迹其实并没有多复杂，简而言之归纳起来，带给我们的只有两个字：快乐。如果在欣赏完一部动画之后，你留下的只有困惑、纠结、惆怅，那将是一件多么可悲的事情。『兽娘动物园』让我们想起了看动画本就是一种轻松有趣的行为，你可以思考很多，你可以发现很多，你可以探索很多，但你永远不能忘记了看动画的初心，就如同薮猫那样，简单纯真，只为了快乐地活着。▲




知名妹控的逆袭
German Department of orthopedics now open again·
□文/冬目昇 □责编/稗田 □美编/塔里
浅析伏见司与妹控世界

2017 年四月，轻改动画『情色漫画老师』的播出，令有些被人淡忘的伏见司，再次回到了大家的视线之中。

伏见司是业界知名妹控。其于 2013 年完结的轻小说作品『我的妹妹不可能那么可爱』，不仅在 ACGN 界内获得了极大的反响，还带来了“妹系”狂潮。其所创作的具备傲娇属性的“优秀”御宅族妹妹，被之后的很多妹系作品所模仿，可以称得上近几年来妹系作品的代表角色之一。

所以，其在 2013 年“俺妹”完结的同一年发布的以“妹萌”为主元素的全新轻小说『情色黄漫老师』，理所当然的成为了以“妹控”为代表的部分人群的关注对象。而该作在连载四年之后的动画化，对于近年来有些走下坡路的“妹系”题材的作品而言，显得更加重要。

十三番目のアリス

[A l i c e ◆ XIII]

伏見つかさ

Fushimi Tsukasa

Illustration◆シコルスキー

電撃文庫

伏见司与他的妹控世界

“完全桐乃结局”——即使在『我的妹妹不可能那么可爱』的结局充满争议，甚至连动画制作人柏田都都明确表示：动画版最后桐乃和京介会变回普通兄妹的时候。伏见司依然坚持着自己的决定。

在讲述新的篇章之前，我们还是先回溯下伏见司的妹控历程吧。

伏见司以轻小说家出道，要追溯到 2006 年。这一年，伏见司用自己刊登在个人网站上的轻小说作品『第 13 号爱丽丝』参加了第 12 回电击小说大赏，并在第三次审查时，被成功留下。这样的出道成绩，虽然与那些获得大赏、金赏、银赏出道的作家相比略显逊色。但这并不妨碍其在日后成为畅销轻小说家。

2008 年，在出道两年后依然不温不火的伏见司，推出了自己的全新作品：『我的妹妹不可能那么可爱』（以下简称为『俺妹』）。不过该作品在初期，并没有获得什么不错的人气。究其原因，在于其所出现的年代，正是轻改动画爆发的年代。回首 2006 年，京都动画所制作的轻改动画『凉宫春日的忧郁』一经播出，便产生了极高的话题度。该动画的成功，不仅大大带动了原作销量，自身的圆盘销量也极其可观。业界通过这部轻改动画的成功，看到了轻小说所拥有的强大商业价值。



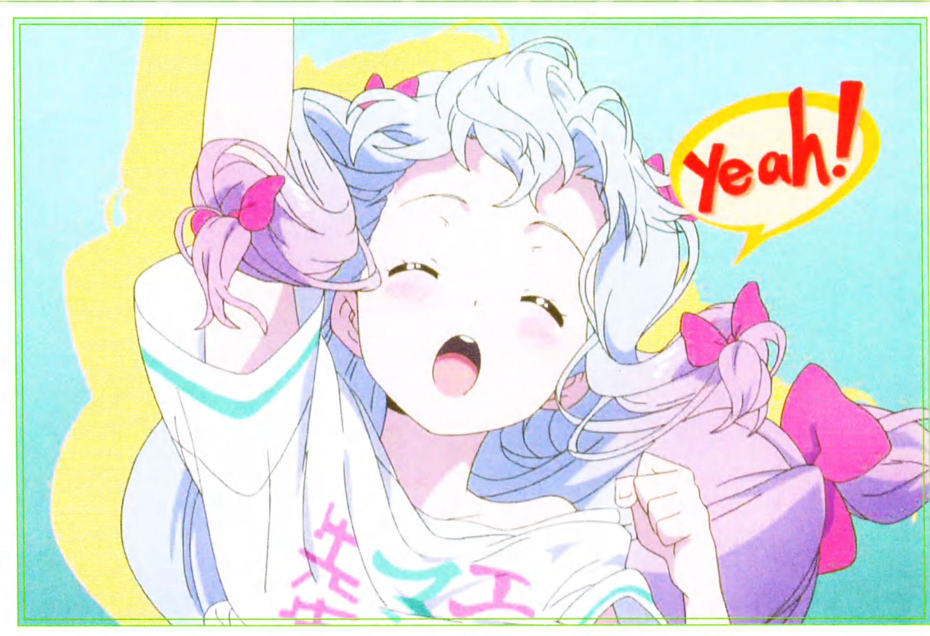
在这样的前提下，大量的优秀轻小说开始被改变成动画。被改编成动画的轻小说，又借助动画这个全新的媒体，为自己刷了一大波人气。一时间，整个“这本轻小说真厉害”榜单，几乎都是已经动画化的作品和连载了一定时间，积累了相当人气的作品。想从这些作品之中抢到话题度，无论如何都是件非常困难的事情。但是，这并不意味着『我的妹妹不可能那么可爱』不能从中夺取一席之地。长且点名主旨的名字，吸引了很多特定的受众群体购买阅读，又因为其中优秀的剧情，出彩的设定，使得这部作品即使是在那样一个年代，也依然拥有非常不错的销量。

作为一部拥有一定话题度，足以填补当时轻改市场空白的妹系作品，『俺妹』受到了当时

业界的极大重视。以至于在其连载不到两年的时候，就宣布了动画化。动画化的『俺妹』，向更多世人证明了它的优秀。尽管因为妹系的定位和日常的题材无法与一些夸张的人气大作 x 相比，但这部作品依然在数目繁多的作品中脱颖而出，甚至被部分群体誉为“妹系”作品的标杆。而且因为该作名字的长度，甚至改变了 ACGN 界（以轻小说界为主）的作品命名习惯。

关于这部作品的故事梗概，大多数读者一定已经耳熟能详：主人公高板京介，是一个平凡得随处可见的高中生。这样的他却有着一个学习优秀、运动万能、社交广泛，还兼职读者模特几乎万能的初中生妹妹。然而因为某种契机，两个人在家中的关系恶劣，几乎到了没有交集的地步。直到有一天，京介发现了桐乃是“隐藏御宅族”的秘密，才使得二人又重新产生了联系……而促使桐乃和京介重新和睦的，就是桐乃“御宅族”的兴趣。而这部轻小说的主旨，除了“妹系”，还有“御宅族”属性。由此可见，御宅相关的事情在这部作品中的应用，尤为重要。

关于御宅族，在日本的社会上一直是个复杂的话题。导致这种情况的原因，是大多数人对于御宅族们的不理解，以及上个世纪 90 年代所发生的种种恶性事件所造成的偏见。其中最为典型的，莫过于宫崎勤事件。御宅族的形象，在宫崎勤事件之后，被典型化：与人存在沟通障碍，不擅长接近女性，是典型的失败者。而媒体对此事更是大加渲染，甚至称御宅族为“犯罪者预备军”。社会上更是出现了反对御宅族和 ACG 作品的一连串示威，声讨行动。以至于在很长一段时间，御宅族都是受到歧视的存在。





伏见司生于 1981 年，少年时期的他，亲身经历了社会各界对御宅族偏见最严重的的时代。对于那个时代的御宅族，尤其是学生御宅族而言，御宅族的身份是伴随很多歧视的。严重的，甚至会因此交不到朋友，而孤零零的度过自己的青春。因此，对于作为御宅族生活至今的伏见司而言，那个时代的生活经历对于自己有着极其深远的影响。

于是，在创作『我的妹妹不可能那么可爱』的时候，伏见司创造的桐乃这样一个角色。并将其设定为一个外表光鲜亮丽，内心却极度“御宅”的美少女。并借此设定，把人们对于御宅族的种种不理解一一列举出来，大书特书。为了达到这个目的，伏见司在阐述桐乃对于宅向作品的看法上面，格外用心。比如以下对话发生于京介发生于桐乃在京介屋内寻找丢失的『繁星☆威蒂梅尔尔』，被京介发现之后。

桐乃："……还是，……觉得好笑吧？"
京介："觉得什么好笑？"
桐乃："我是说……那个，只是打个比方而已啦。……如，如果这个，是我的的话……是不是觉得很好笑……"
京介："还好啊，没什么好笑的嘛。"
桐乃："……你是……这么想的吗？……真的吗？"
京介："嗯。不管你的兴趣是什么，我都不会嘲笑你的。"
桐乃："千真万确吗？"
京介："真难缠啊，你。我说是真的嘛，你就相信吧"
桐乃："……是吗。……原来如此。"

从这段对话中可以看出，这样的矛盾心理，体现了社会上对御宅族的种种误解。故事以此为核心，围绕着桐乃的兴趣被一个个身边的人

出现，一次又一次的解释着“御宅族”的含义。而负责解释的，便是第一个发现桐乃的秘密的高坂京介。而所利用的，恰恰是京介对御宅族一知半解这一点。

哥哥并非都溺爱妹妹，但是大多都不会再妹妹遇到困难的时候袖手旁观。而且，长期生活在同一屋檐下，又年龄相近，使得哥哥相较于其他人，更能理解自己的妹妹。所以，在发现桐乃的爱好之后，京介虽然惊讶，但并没有因此而觉得这样的桐乃有什么问题。桐乃也正是因此,才会在午夜与哥哥展开“人生相谈”的。

如果说，京介无意中发现桐乃的宅爱好是故事开始的契机，那么，兄妹之间所进行的“人生相谈”便是故事得以发展的决定性因素。伴随着“人生相谈”，京介不仅帮助桐乃结交了御宅方面的好友，还为其他不愿接受桐乃御宅爱好的好友对御宅文化的理解创造了条件。

伴随着故事的展开，围绕着桐乃团团转的京介，渐渐与桐乃各方面的朋友熟识了起来。并产生了各种各样的联系。而这些人中，以黑猫和绫濑的人气最为突出。

黑猫是桐乃的御宅方面的朋友，与桐乃不同是完全将自己的爱好公诸于众的人。这样的她，在与京介熟识之后，渐渐的喜欢上了总是不顾一切帮助自己任性妹妹的京介，并与之交往，成为了恋人。而黑猫的可爱，对于京介的纯情，以及对于与桐乃之间友情的重视，都深深的触动了读者 / 观众的心。黑猫党的出现以及壮大，就成了情理之中的事情。

绫濑则是不同于黑猫的桐乃完全与“御宅”无关的朋友。在发现京介为了保护她与桐乃之间的友情，不惜扮黑脸的时候，开始对京介产生了好感。后又通过如“通勤妻”一般照顾备考的京介生活起居的那段时光，渐渐确立了自己对京介的感情。而绫濑党也在那段剧情之后，壮大到了足以匹敌“黑猫党”,“桐乃党”的程度。

绫濑党，桐乃党，黑猫党，三党之间展开了非常激烈的党争。不时还有奈奈子党，麻奈实党参战。使得『我的妹妹不可能那么可爱』的结局显得更为引人关注。

大部分作品，在面对这个情况的时候，往往都会以一种较为柔和的方法结局。例如『学生会的一己之见』的道别,『笨蛋,测试,召唤兽』中依然没有结果的爱恋。

但是，这样的做法，对于执着于妹妹伏见司而言，是不可能的。于是，他不仅让京介在很短的时间内拒绝了其他女主角们的告白，做出“我啊！最喜欢我的妹妹桐乃啦——！”之类的发言，还在最后为京介和桐乃策划了一个小小的婚礼。



不得不说，“桐乃结局”确实感动了很大一部分只厨“妹系”的读者们，尽管在完结之时出现了非常大的争议，甚至引发了“焚书”,“寄刀片”等事件。却并没有对这部作品的人气产生什么实质性的影响。毕竟，既然自己喜欢的是这个作品之中的角色，无论结局多么的令人愤慨，都不会单纯的因为结局而否定这部作品的全部。在完结之后的第二年“这本轻小说真厉害”的榜单上，『我的妹妹不可能那么可爱』和京介桐乃分别获得了年度作品第 9 名，男 / 女角色第六名。其中作品相较于 13 年的第六名略微下降，但原因可以归咎于“作品因完结而导致的人气流逝”，总的来说，相较去年没有多少波动的排名。

在京介和桐乃的婚礼结束之后，二人按照约定，恢复到了普通的身份。关于最后补充强

调的这一点，很多人都表示出了不解。其原因，在于一次伏见司关于最终卷的访谈中浮现了出来。

问：12卷通篇有意识的将故事写的像美少女游戏一样，给人以回归作品原点的感觉。

答：是的，旨在还原第一卷的场景。用尽全部决意，突破禁断道路的酣畅淋漓的故事，在电击文库发行的作品中进行直接描写是非常困难的。在抱着让桐乃获得幸福结局的决心的基础上，不为她的今后铺设一条尽可能好的道路是不行的。真的非常的烦恼。结果，就是各位现在所读到的了。如果再次阅读的话、虽然是画蛇添足的意见："完全桐乃结局"，"像最初的人生相谈那样，兄妹带着仅属于他们两人的秘密迎来了故事的结局"。12卷，讲的就是这样的事情。

从这篇采访中可以看出，无论作者多么的坚持，在创作"桐乃结局"的时候，还是受到了某种方面的限制的。面对这种限制，唯一的做法就是在明确"桐乃结局"的前提下，留给观众一个完全开放式的结局。 可是，这样的结局真的好吗？换做是谁，都会拥有这样的疑问吧？尽管作者并非不满意『我的妹妹不可能那么可爱』的结局，但是，如果可以的话，果然还是希望创作出更加明确的结局的吧？在『他妹妹果然没有那么可爱psp特典短篇』中，作者描绘了高板一家未来的故事：京介和别人结婚了，桐乃成为了名模特，并升级为了"女儿控"。这故事让人感到寂寞，但无疑是最合理的结局。既然『我的妹妹不可能那么可爱』是开放性的结局，那么就一定会存在这种令人无奈的未来的可能。



由"俺妹"到"黄漫老师"伏见司的坚持与改变

在完结『我的妹妹不可能那么可爱』之后，伏见司并没有因为结局的争议而暂时停笔。或许是对于创作『我的妹妹不可能那么可爱』的意犹未尽，同年12月，他的全新新作『黄色漫画老师』就问世了。

这部作品，大众给予的评价并不理想。差评的人认为它过于"媚俗"，角色年龄设定偏小，

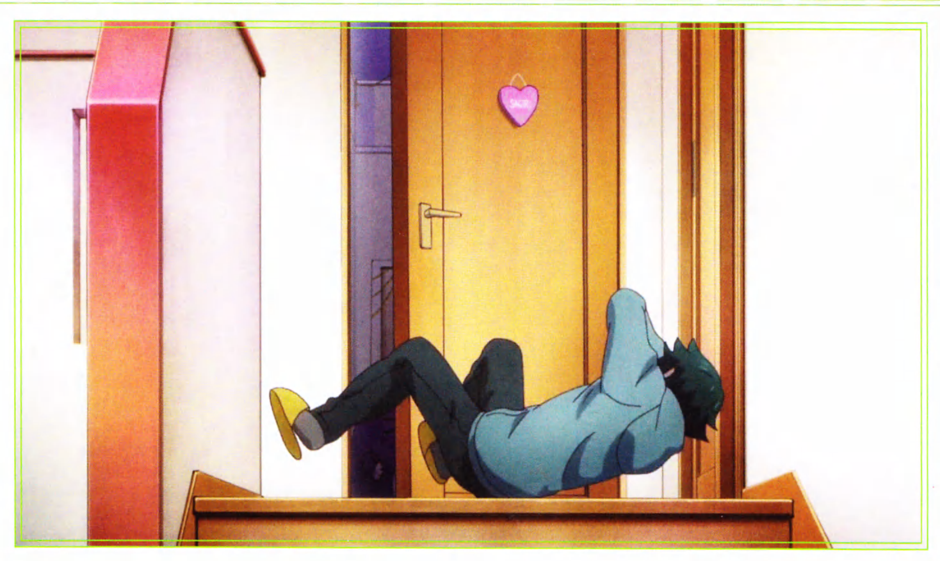


完全为了讨好"宅男"而创作的一部作品。中评的人则认为这只是一部"卖萌作"，看着开心就好，本就不应要求太多。即使是给予这部作品好评的人，与"差评"，"中评"的人的评价相比，也没有太大的差异，都认为这是一部很"萌"的妹系作品。

关于这些评价，笔者认为是基本正确的。毕竟，连伏见司都说过这是一个为了突出妹妹"可爱"而创作的故事，那么"萌"这个评价也就显得无可厚非。伏见司及其作品所追求的，就是一种近乎于偏执的"妹萌"。这一点，从他所创作的几乎所有角色都拥有"妹属性"当中，就能很轻易的看出。

伏见司是妹控。彻彻底底，名副其实。他在作品中所追求的，或许正是自己心目中那个理想的"妹妹形象"，和围绕着这一"妹妹形象"所展开的种种故事。『情色漫画老师』是其这种追求的完美体现。相较于其上一部作品『我的妹妹不可能那么可爱』，有过之而无不及。

故事讲述了主角和泉正宗因为父母再婚，而拥有了一个可爱的妹妹和田雾沙。然而，在一次意外之中，新婚的父母失去了生命。自己的妹妹也因此而不愿再走出房间。为了维持这个家庭，正宗开始努力创作轻小说，并在一个偶然间发现了雾沙其实就是负责自己作品插画的插画家“情色漫画老师”。以此为契机，雾沙重新和正宗有了交流。



这一次，伏见司在兄妹之间建立起了一个强力的依存关系，以此来突出这对兄妹的与众不同。并且，与『我的妹妹不可能那么可爱』中的主角京介不同，“我”是个表里如一的妹控，不仅是二次元，现实世界里也非常疼爱自己的妹妹雾沙。雾沙也与桐乃不同，是个彻头彻尾的家里蹲，呆着自己的房间，甚至不愿与她唯一能够依靠的“我”见面。但是，在这不同之中，『我的妹妹不可能那么可爱』与『情色漫画老师』中的兄妹，又存在着极其相似的地方：哥哥都是为了妹妹而甘愿付出的男人，妹妹都是自顾自的向哥哥撒娇的阿宅。兄妹之间的关系初期都会非常尴尬，妹妹对哥哥都会有些傲娇。这是伏见司擅长的东西，以某件事情为契机开始依靠着哥哥的妹妹，两人之间的坚冰逐渐融化，最后两情相悦，有情人终成眷属。







在这部作品之中，伏见司放弃了“亲生妹妹”的设定。或许伏见司也有所察觉，所谓的妹系角色，并不一定要有血缘关系。大部分 ACGN 的读者和观众，在面对妹系题材的作品的时候，所追求的并非“兄妹间禁断的爱恋”这一结果，而是建立在这种身份上的兄妹之间充满暧昧的互动。换句话说，无论怎样的设定，只要能够让观众冲分感受到男女角色之间的暧昧是建立在“兄妹”这层关系的基础之上的，也就足够了。

『情色漫画老师』和『我的妹妹不可能那么可爱』一样，存在着大量的御宅元素。与『我的妹妹不可能那么可爱』不同的是『情色漫画老师』中的角色，不再是单纯的御宅爱好者，而是直接深入到了轻小说业界之中。

在这部作品之中，除去身为主角的正宗和沙雾两个人外，不仅出现了以主角山田妖精为首的“轻小说家”，还出现了包括身为插画家的亚美莉亚・爱尔梅丽亚，身为编辑的神乐坂菖蒲，山田克里斯等各种轻小说从业人员以及数名动画业者。轻小说从业人员和相关人员的人数众多，使得与“轻小说”无关的角色少之又少。如果再除去“书迷”和“书店店员，真正算得上与轻小说毫无关系的非路人角色，恐怕就只有身为沙雾同班同学的神野惠一人了。

众多与“轻小说”有关的角色，使得剧情自然而然的要围绕“轻小说”的创作展开。于是，如何创作轻小说，作者在创作之中所面对的种种困境 / 想法。都被伏见司搬到了作品之中。



「没干劲时所写出来的文章怎么可能会让人觉得有趣啊！为什么连这点道理都搞不懂！你是白痴吗？」

山田老师彻底进入激怒状态。看来她似乎对我所说的话感到非常不爽。

「即、即使稍微缺乏点干劲也要写出有趣的文章，不就是我们的工作吗？」

「就说不是这样了，你这个白痴！比起在『没有干劲时写出有趣的文章』，在干劲 MAX 燃烧时所写的文章，才是绝对会让人感到有趣的吧！」

「这、这的确……的确可能是这样没错。」

「既然如此！那除了干劲 MAX 燃烧的时候以外，死都不要去撰写原稿！不然，就没办法完成超越自己实力以上的作品！写起来也一点都不快乐！而且，而且啊……总觉得会有种自己在偷工减料的心情！」

……

写作速度降低的恐怖感，这是自从我出道以来第一次感受到。

写着自己最喜欢的题材，干劲 MAX 燃烧的我——

放弃战斗型小说，改写妹妹题材小说的我——

改变顺利走到今天的作法，重新采用充满挫折时期作法的我——

在内心雀跃不已的同时，仿佛也像要被不安给压溃一样。

就像是第一次写小说的时候——

我在积极与消极的剧烈落差交互来往之中，继续提笔写作。

内心怀抱着兴奋与恐怖，我在纤细的钢索之上继续前进。

这是在与山田妖精争夺“妹妹”的事件过程中，正宗与妖精的对话以及他从中所领悟到的东西，所进行的改变。而这些事情，或许正是伏见司创作多年所领悟，感受到的。创作初期的伏见司，如正宗一样在网络上发文。在决定成为职业轻小说家并在电击文库出道之后，也如正宗一样，在两年左右的时间里一直人气平平。俺妹的提案是是由伏见司的责任编辑（三木一马）提出的，可能对于生活在三次元的伏见司而言，三木一马扮演了类似山田妖精的角色也说不定。

然而，这种一边尊崇自己内心的想法，一边竭尽全力创造读者喜欢的作品的创作方式，往往伴随着一些缺点。这些缺点在“俺妹”中就有少许的体现。到了『情色漫画老师』，终于集中的爆发了出来。先不说几乎所有女性角色都对男主存有好感这种几乎每个男性向作品都存在的王道设定，故事中年纪一个比一个年轻的美少女天才轻小说作家，美少女插画师，真的是让人有一种“你想得也太美好了？”的感觉。而妹妹每天宅在家里连自己的房间都出不去却依然能保持一个可爱的没少女形象这一点更是让人无力吐槽。硬要说的话，也只能说伏见司为了创作出自己理想中的“妹妹”完全不考虑逻辑的设定方式，真的是无可救药了。

既然是围绕“轻小说”展开的故事，就不可能只单单涉及到作者一人。伏见司是喜欢将自己





身边能够当做写作素材的东西，统统加入自己作品之中的轻小说家。这使得他的作品，在天马行空之中，保留着一丝真实。

负责他作品的编辑是名副其实的工作狂，对作品有着非常犀利的眼光。负责他的作品插画，同时也是他“妹妹”的沙雾，在作画的时候喜欢自己摆出动作，并用手机拍摄下来做参考。每天偶尔会选择时间进行网络直播，和观看直播的观众们一起分享绘画所带来的喜悦，进而描写了进项视频直播的主播与观众之间的关系。除此之外，还有“畅销作者”与普通作者之间那如鸿沟一般的收入差距，普通作者对于“畅销作者”的极度与崇拜，不同作者与编辑之间的关系，与插画的关系，以及每个作者所拥有的完全不同的创作理念等众多身为“圈外人”很难设身处地的去了解的种种。

而在『情色漫画老师』中，最有“深意”的设定莫过于数名主要轻小说作家。

如上文所述，三木一马是伏见司的责任编辑。同时，他也是数名知名“轻小说作者”的责任编辑。例如，『魔法禁书目录』的作者镰池和马，『刀剑神域』，『加速世界』的作者川原砾，『说谎的男孩与坏掉的女孩』，『电波女与青春男』的作者入间人间。而这些知名作者，在『情色漫画老师』中都能找到他们的影子。和田正宗在改变创作方式之前，其夸张的打字速度像极了被称为“河马打字机”的镰池和马。创作出“网络穿越系”作品且动画化后人气大热的沉迷游戏的山田妖精则与川原砾神似。至于万年和服的千寿村征，很难不让人联想到万年和服的入间人间。



▲责任编辑三木一马

这种做法，不仅让人想到 2014 年由P．A．WORKS制作的以描写动画从业人员生活为题材的原创动画『白箱』。那种可以让人在观看的同时了解自己喜欢作品的诞生过程及制作其的从业者心理的动画，让人在感动之时，更多了一份对于业界的理解。

伏见司不是第一次描写轻小说业界。在『我的妹妹不可能那么可爱』之中，桐乃就曾创作过手机小说，并因傲人的销量而迎来了动画化。但『我的妹妹不可能那么可爱』并非以此为主线，那段剧情对于轻小说的业界，也只是点到为止。不过，或许正是对于那段剧情创作的意犹未尽，才诞生了这部名为『情色漫画老师』的，以“轻小说业界”为主要故事发展背景的作品。

相较于很多轻小说家，伏见司优秀之处在于可以将大多数角色都融入到故事的主线之中。无论是『我的妹妹不可能那么可爱』还是『情色漫画老师』，主要角色都会在很早的时间就和主角们产生联系，然后再在之后的剧情之中，一而再再而三的出现。或辅助他人的故事，或和主角展开属于自己的故事。正是这样的设计，使得其作品之中的人物可以一点一点的慢慢被观众所熟识，并在了解，关注之后，跟随其一起进入剧情。为其欢喜为其忧。而不会出现其他一些作品中那种角色在某一卷里以新角色登场，在完成以自己和主角为中心的故事之后直接消失，只在日后的某一卷以一个极其路人的身份出现。使得读者／观众在对其刚刚产生强烈印象之后，其形象又被新出现的角色所顶替。

但是，正是由于这样的长处，对于新作『情色漫画老师』而言，党争的出现是不可避免的。虽然还有尽量弱化出场角色魅力这种手段。可是这样做，对于作品，对于角色都是不够尊重的。一个连自己所创作的作品，所孕育的角色都不去尊重的人，是很难获得读者（观众）的尊重的。

妹系作品与伏见司

在伏见司之前，妹系作品就已经诞生了很长一段时间。探究妹系的历史，甚至可以追溯到上古的传说。

中国古代记载最早的有文献的创世神伏羲便是和自己的妹妹女娲结婚，生儿育女的。同样的例子还有日本传说中的伊邪纳岐和妹妹伊邪那美，古希腊传说中的俄塞里斯和妹妹伊西丝。而到了有正史记载的年代，更是出现了古埃及王室之间兄妹的通婚。欧洲皇室之间也会偶尔出现这种情况。

后来，到了近代，很多作品开始出现男性与长期生活在一起晚辈的恋情。例如校园题材作品中的学长和学妹，传统故事中的表哥和表妹，武侠作品中的师哥和师妹，甚至公司之中的前辈与后辈。这种恋情的存在，主要是由于长期相处之下，年龄小的女性所产生的爱慕与依赖，以及年龄稍长的男性所产生的爱惜与依恋。





然而，在很长一段时间里，对于这种现象，是没有一个比较明确的定义的。甚至对于发生在亲生兄妹之间的兄妹恋，也只能以“乱伦”二字简单评价。

上个世纪 20 年代，弗洛伊德提出了俄狄浦斯情结（恋母情结），并以此延伸除了包括恋妹情节在内的人的多种心理倾向。但真正开始出现和使用“恋妹情结”这个词语（简称妹控），是在 60 年代甚至之后更晚一点的时间。

ACG 界最早的妹妹，可以追溯到上个世纪五十年代漫画之父手冢治虫的作品『铁臂阿童木』之中阿童木的妹妹小兰。而在那之后，伴随着动画，漫画，甚至游戏的增加，越来越多的“妹妹角色”开始出现在 ACG 之中。只是，当时的“妹妹”，和我们如今所熟识的妹妹，是有着很大的区别的。究其原因，在于那个年代的作品受众群体，并非单单是以御宅族为主，而现在被大家所熟知的“萌文化”，在那时也是根本不存在的。

伴随着 ACG 的发展，ACG 作品中给人深刻印象的作品开始增加。例如安达充所创做的漫画『美雪美雪』若松美雪（义妹），天威勇士』中的蕾娜·斯多鲁，『机动战士高达 ZZ』中的莉娜·亚西塔（实妹）、艾露比·普露，『加奈妹妹』中的加奈（义妹）等。

“萌”的诞生，源于上个世纪 90 年代的网络。萌文化的定型，则是发生在 21 世纪初期。而在促使其定型的过程中，一部“妹系”作品起到了极大的作用。这部作品，就是『妹妹公主』。

『妹妹公主』是杂志出版社 MediaWorks（现称 ASCIIMediaWorks）所出版的杂志电击 G's 杂志推出一个名为“妹妹公主”的读者参与计划。这一计划的目的在于参考阿宅们的各种建议，创作出属于阿宅们自己的“妹妹”。该作一经推出，就很快产生了极高的话题，而伴随着 01 年，02 年根据该作改变的同名动画的播出，更是在宅圈刮起了“妹萌”狂潮。



这部作品的故事非常简单：学习成绩优秀的男主人公“我”（自然还是第一视角）因为一时马虎导致“榜上无名”。一直照顾着他的管家又在这个时候离开了他的身边。因为糟糕到了极点，迫不得已的他只好跟随两个神秘人前往一所神秘学校读书。在来到这个学校之后，“我”的身边突然出现一 12 个性格迥异的妹妹。同时，另一位名叫真深的女孩，冒认是“我”的第十三位妹妹，混日了小岛和“我”与妹妹们一起居住，并藉以监察“我”的一举一动，她更时常和一神秘人作电邮通信，他们的目的是让“我”回到毫无希望的东京。

然后，就是“我”和“妹妹们”平淡而又幸福的日常生活了。在这个过程中，虽然发生了很多诸如“相聚”，“离别”，“再会”之类的小插曲，但最后的结局一定是“我”过上了理想的幸福生活。

在这部作品中，出现了形形色色的妹妹。充分向世人展示了“妹妹”这一“属性”变化的多样性。而其在集思广益之后所获得的角色设定，更是为后世作品所参考。

伴随着『妹妹公主』的大热，很多作品之中开始出现比较典型的妹系角色。其中更是有其中更是有『死妹人形』，『恋风』，『缘之空』，『裘可小妹』这种以妹妹为主线的作品。然而，尽管如此。以妹妹为主线的真正可以被称之为“妹系”的作品少之又少。真正拥有名气的更是屈指可数。这也就是为什么伏见司的『我的妹妹不可能那么可爱』对于新世代的妹控们而言如此重要的原因。

然而，当一个类型的题材，出现一部极其优秀的作品的时候，这部作品也就会成为这个类型题材的“顶峰”。无论怎么去努力，都很难去突破。『我的妹妹不可能那么可爱』虽然因为题材的关系无法拥有前面这些作品那样夸张的人气，但毕竟是日常妹系题材，在各种萌系角色乱飞的年代，本身受众就有限。所以，最少就完结后 4 年的情况来看，暂时称之为“妹系”的顶峰还是无可厚非的。

随着『我的妹妹不可能那么可爱』的火热，“妹系”作品又重新火了一遍。而因为新世纪阿宅们口味逐渐加重，导致出现了一些极其“另类”的作品。其中不得不提到的，是一部令无数玩家（以妹控为主）三观尽毁的 galgame：『妹调教日记』。

光从名字，大多数人估计就能猜到，这是一部以男主对“傲娇妹妹”的调教为主线制作的游戏。

这部作品在 11 年一经推出，就得到了非常激烈的社会反响。虽然在此之前，与“调教”“SM”有关的 Galgame 并不少见，但将此用在本应疼爱妹妹的“哥哥”和本应受到哥哥疼爱的“妹妹”身上，在这部作品之前的 ACG 界是从未有过的（同人作品除外）。

这部作品通过这种不能称之为良好的社会反响，创造了很大的话题，并以此获得了不错的销量。但“妹系”作品居然需要靠如此行事博人眼球，不得不让人担心“妹系”作品的未来。

事实上，不仅是妹系作品。早在几年前，萌文化的发展就已经到达了一定程度的顶点。最近几年，伴随着业界的衰退，以“萌属性”为卖点的作品开始逐渐减少。究其原因，在于通过萌属性塑造角色的限制。

一般来说，在塑造一个角色的时候，常用的方法有两种：

1. 以真实存在的人物为参考对象，塑造角色；

2. 参考其他作品中出现的角色，塑造自己的角色。

通过萌属性来塑造角色，严格上来说属于第二种方法的变形。萌属性是将人气角色的性格特点进行统计，分类，归纳后得出的。在使用的时候，只要在不冲突的情况下，根绝自己的要求进行组合，再结合故事背景进行调整，就可以创造出理想的二次元角色。然而，随着 ACGN 作品数量的增多，几乎每种可行的，具有潜力的萌属性组合都具有其代表角色。阿宅们在长期的观看下，难免会有些审美疲劳。也



因此，近几年，人气角色开始逐渐减少。以至于近几年的世萌大会上，出现的都是一些老面孔。

在这样一个衰退去，想要创作出以“妹系”为题材的作品，着实不是一件容易的事情。『我的妹妹不可能那么可爱』所带来的妹系热潮，使得很多原本人气并不高的妹系作品得以动画化。但是，不优秀的原作所带来的，往往是不成功的动画。妹系作品虽然增加了，但是真正可以让人心动，并继续带动妹系作品繁荣的，却少之又少。

近几年来，能称得上拥有人气的妹系作品，印象中只有两部。一部是以异世界为题材的，描写废材兄妹故事的『NO GAME NO LIFE』，一部是以未来魔法学院为题材的，描写精英兄妹故事的『某魔法科高校的劣等生』，不知是机缘巧合还是理所当然。这两部作品和『我的妹妹不可能那么可爱』一样，都是由轻小说动画化的产物，在兄妹关系方面也各不相同。

伏见司所塑造的『我的妹妹不可能那么可爱』中的桐乃，除了是个阿宅之外，还具有比较典型的傲娇属性。这种傲娇，与其说是赶时髦（那个年代因为钉宫四萌当道，傲娇拥有着异常高的人气），不如说是由于其设定上对于哥哥的矛盾心理而导致的。这种傲娇导致其在平时尽量避免与哥哥的接触，却又在遇到困难的时候潜意识的向哥哥撒娇。这是一种极其复杂的心理。好在哥哥是个十足的妹控，不然，二人的关系恐怕会发展到无法挽回的局面也说不定。

在『NO GAME NO LIFE』中，作者则是塑造了一堆完全互相依存的兄妹空与白。二人都是宅，都不擅长现世的生活，都是擅长游戏的顶尖高手，且都只有在对方身边才会拥有勇气。空与白并非亲兄妹，但却因为同病相怜所产生的依赖，拥有非常强烈的羁绊。在这样的羁绊之下，两人都格外的珍惜彼此。这是一种只有在极端的情况下才会出现的兄妹关系。如果将其普通化，可以参考漫画『家里蹲兄妹』中因为不愿工作而宅在家里，互相陪伴的兄妹。

『某魔法科高校的劣等生』中的兄妹，则是一种在少女漫画中比较常见的兄妹。优秀的妹妹敬仰，爱慕者更为优秀的哥哥。哥哥则爱怜，关爱着这样的妹妹。这是一种非常平和的兄妹关系，稍显特殊，但是并不复杂。

这些各不相同的兄妹关系，互相都有着极其特殊的情感。所以，也不能算作普通的兄妹





关系，真正普通的，是类似『我的青春恋爱物语果然有问题』中比企谷兄妹的相处模式：互相了解，互相关心，却又能不在意对方的性别，平淡相处。

然而，无论是『NO GAME NO LIFE』，『魔法科高校的劣等生』，都不是以“兄妹之间的感情”为主线。这样的作品，即使“妹妹”的设定可能是受到妹系热潮的影响，他们的人气也都是靠自身的题材和内容实打实的赚来的。这样的作品，对妹系作品的发展，是没有太多的促进作用的。

伏见司的妹系作品之所以能火，甚至引起妹系的热潮。究其原因，在于他对“妹妹”这一角色形象的强烈追求。妹妹究竟是什么？是女神？是天使？不，都不是。在伏见司的眼里，妹妹，是生活在自己身边的，必须去保护的，对自己来说极其重要的，名为“家人”的存在。她是女孩子，但并非单纯的女孩子。

没错，“并非单纯的女孩子”。正因如此，在和妹妹相处的时候，哥哥是不会有其他任何乱起八糟的想法的。换句话说，身为哥哥的人，

就不会将妹妹看做发泄自己欲望的对象，也不会认为妹妹是“怎样都好”的存在。无论她多么的任性，多么的固执，多么的惹人讨厌。身为她的哥哥，都会去保护她，去守护她，去爱护她。哪怕这一切得不到一分一毫的回报，只要能够看到妹妹的笑脸，也就足够。这是极端的“妹控”思想。却也是最真诚的“妹控”思想。甚至让人觉得，如果真的有哥哥喜欢自己的妹妹，大概就是这种感觉。



可是，单单只是哥哥喜欢妹妹是不够的。所谓的妹系题材，如果不是兄妹之间的恋情，也就算不上“妹系”作品了。为此，妹妹这一角色对于哥哥的态度，则在作品之中显得无比重要。然而，相较于自己对于“喜欢妹妹的哥哥”的妹控思想上的执着，对于“妹妹”究竟该是什么样子，伏见司并没有一个明确的答案。虽然他把桐乃设定成了“即使身处同一个班级也很难接近”的女孩子，把沙雾设定成了“完全依靠自己的女孩子”，但是，究竟怎样才是理想之中的妹妹，她们又该对自己的哥哥产生怎样的感情。伏见司是不确定的。



这种不确定，某种意义上来说是理所当然的事情。对于一个彻头彻尾的妹控而言，如果全世界各种各样的女孩子都变成自己的妹妹才是最终极的梦想。所以，绫濑叫京介哥哥，黑猫有两个妹妹，连大个子纱织也是别人的妹妹。伏见司会在自己的作品之中安排各种各样的“妹妹”，只为了满足自己和广大妹控的需要。

但是，无论有多少“类妹系角色”，真正的妹妹始终都是那个和自己生活在同一屋檐下的，自己愿意全心全意付出的女孩子。

然而，妹妹终究是妹妹，哥哥终究是哥哥，兄妹终究是兄妹。这样的关系之下，想要自然的恋爱，是极其不自然的事情。为了将这种不自然变得顺理成章，是需要作者对过程进行非常细致的雕琢的。过于简单或者过于复杂，都的很难让人去接受的。

这个问题，是妹系作品的核心，是无论怎样的故事，都绝对无法逃避的。如果避而不谈，然而是对妹系的不尊重。

实妹“桐乃”与“义妹”沙雾，伏见司所追求的不同妹妹

在『我的妹妹不可能那么可爱』和『情色漫画老师』中，为了顺利成章的讲述“哥哥”和“妹妹”恋爱的故事，可以说是几乎用尽了自己全部的脑细胞。

不得不感叹，伏见司是真的喜欢“妹妹”。如果没有那么强烈的感情，无论如何，都是无法构思出如此让人能够接受的“兄妹”关系的。

首先，先说一下『我的妹妹不可能那么可爱』吧：

为了给京介和桐乃逐渐特殊化的感情一个很好的解释，伏见司为二人 创造了很多条件。

首先，就是桐乃单方面与京介之间的冷战。为了使给这场冷战一个合理的理由，伏见司为二人设定了这样一个过去：在小学的时候，京介极其优秀。桐乃总是望着这样的哥哥的背影，仰慕，憧憬着这样的哥哥。然而，因为一次事件，京介开始变得平凡。发现自己仰慕和憧憬着的优秀的哥哥突然间系哦啊好似了，取而代之的是一个变成普普通通男孩子的高板京介，这是桐乃无论如何也接受不了的。要知道，她为了追上这样的哥哥，做了不知多少努力。所以，她开始讨厌哥哥，不理哥哥，自顾自的与哥哥



展开了冷战。甚至再也不愿称呼京介为哥哥。迟钝的京介起初并没有注意到桐乃的变化，而后来当他注意到的时候，已经完全摸不清头绪了。

这是一个非常巧妙的方法，在长期的冷战之后，京介和桐乃之间已经产生了一个很大的隔阂。便随着这个隔阂成长的二人，渐渐变成了对方所不熟悉的存在。桐乃喜欢上了御宅文化，京介则在平凡的成长之中越发的成熟。所以，在二人因为桐乃的御宅兴趣打破隔阂之后，双方都对对方产生了不应存在与家人之间的好奇。这其中，数桐乃的变化最为明显。在京介为了其拼命努力的时候，桐乃仿佛觉得自己曾经爱慕着的大哥又回来了。虽然没有了曾经的优秀，但对于自己来说，依然是那样的万能。对于这种变化，桐乃并没有明确的显露出来，但从其开始有意无意的依靠京介这点，大概可以略知一二。

但是，仅仅依靠这隔阂就发展出超越亲人的感觉，多少让人觉得不够自然。为此，伏见司又为二人设定了第二个条件。

这个条件，是建立在桐乃假男友事件，京介恋爱事件，桐乃出国事件，京介离家学习事件的基础上的。通过这些时间，作者让二人产生了一种理所当然存在于自己身边的重要的人终将离自己而去的危机感。并三番五次的向读者/观众们传达这样的情感。

在危机感的驱使之下，京介也好，桐乃也好，都开始注意到对方对于自己的重要性。并且，仿佛是在弥补因冷战而缺失的回忆一样，双方产生了更加强烈的感情。这份感情因为建立在失而复得的亲情之上，所以更加宝贵，也更加深邃。

相较于『我的妹妹不可能那么可爱』不可能那么可爱，『情色漫画老师』看上去在这个问题上要简单的多。毕竟，正宗和雾沙并非亲生兄妹，不必在意伦理上的束缚。两个人也并非从小时候开始就一起生活，成为兄妹的时间只有短短的一年左右。所以，与其说两个人是兄妹，不如说是机缘巧合下认识的少男少女。相恋也好，结婚也好，都是只要说出去，就可以得到身边的人的祝福的。

沙雾是伏见司又一理想的妹妹形象。相较于桐乃，她更加的柔弱，更加的需要去依靠自己的哥哥，也就更加的"妹气"十足。但是，无论多么的妹气十足，没有血缘关系的，不是从小一起生活的妹妹，说到底都还是缺少了那么一点"妹妹"的味道。在很多由父母再婚为起点所展开的恋爱故事之中，相较于兄妹之间的"感情"，两个陌生男女突然合法同居在一起所引发的恋爱喜剧才是大家着重注意的地方。

为了避免这种情况的出现，为了让自己的作品可以在读者翻卷的第一时间就被划分为"妹系"题材，伏见司为生活在一起的正宗与沙雾进行了一套非常"偏激"的设定：双方父母再婚后因意外去世，沙雾因打击不愿再走出房间一步。一切生活都需要依靠正宗解决。正宗为了两人的生活，任劳任怨的努力创作，赚钱养家。这是沙雾与正宗之间的强烈依存关系，是只有在正宗将沙雾看做自己真正的妹妹的情况下才能建立起来的关系。

但是，沙雾并没有将正宗当做自己的哥哥。接二连三失去了亲人的她，内心深处有着无法愈合的伤口。这些仍在隐隐作痛的伤口，导致她不愿接受本没有任何联系的正宗成为自己的哥哥。



没有联系就创造联系，正宗是轻小说家，沙雾就以插画师的身份负责正宗作品的插画。二人以此为契机，开始了见面，开始了交流，开始逐渐获得对方的好感，开始慢慢变成真正的兄妹。

这是伏见司身为妹控对于“妹妹”二字的坚持。恋爱也好，结婚也好，都应在双方产生名为“兄妹情”的亲情之后发生。毕竟，妹系作品的核心，始终是那名为“禁断之果”的爱恋 。想要让这颗果实生长，成熟，就必须按部就班的细心培育。尤其对于并非亲生兄妹的二人，更是如此。

一言以蔽之，这就是爱

“每个人只有一种命运”（出自『教父』）。手冢治虫的命运是带领日本动漫产业，宫崎骏的命运是让世人明白动漫不只适合孩子，庵野秀明的命运是重振颓废的日本ACG界。这些都是属于他们的使命。伏见司没有这些人优秀，无法像前辈们一样代表一个时代。他的命运，只是让更多的人了解“妹系”二字的魅力所在。一个人，想要从众多同行之中脱颖而出，是需要很多因素的。在这其中，经历、灵感、天赋、努力等，缺一不可。而其中最为关键的，莫过于伏见司作为一名妹控“对妹妹的喜爱”了吧?

伏见司理解“妹系”角色的特点，在兄妹感情的描写上有着超乎常人的追求。不顾激烈的党政坚持桐乃结局，在俺妹结局因此轩然大波之后依然选择创作妹系题材的作品。这些做法,不禁让人想到『幸运星』中泉此方的名言“一言以蔽之，这就是爱啊。”哥哥对于妹妹的爱，是作为一个御宅族所憧憬的永远无法实现的仅限于兄妹之间的爱。

这是伏见司所追求的东西，也是无数二次元世界里的没空角色们所追求的东西。它虚无，缥缈，象征着无限美好。

笔者认为，喜欢二次元的人，往往都会有类似的感觉。三次元的生活总有些许遗憾所以阿宅们才会无可救药的喜欢着名为“二次元”的世界，才会义无反顾的深爱着只存在于另一个世界之中的女孩子。

我喜欢将那种感情用“永远无法得到回应”加以形容。就如同夜晚仰望天空时，所看到的漫天繁星一般。璀璨美丽,仿佛近在咫尺。可是，伸出手臂，一无所获。

“御宅族是孤独的”,相较于大众化的爱好，御宅爱好作为小众爱好，更有能够战胜孤独的力量。所以，御宅族对自己喜欢的二次元产生了不同于“兴趣爱好”的感情。所以，伏见司才会对妹妹拥有几乎任性的坚持。

伏见司深爱着妹妹，坚持着自己的“妹控之道”。“妹妹”角色所带给他的，是一种现实中所无法体会到的，只属于二次元的感觉。这种感觉，使他感到幸满足，敢于直视自己真实的感情。于是，为了妹妹，他不顾外界的干涉、粉丝的意愿、强硬的赋予妹妹幸福的结局。并在『我的妹妹不可能那么可爱』的妹系结局充满争议之后，义无反顾的继续创作着妹系题材的作品，尽其所能的描写兄妹的纯爱故事。他深深的沉浸在妹系的作品之中，无法自拔。颇有“将自己的一切都献给妹妹”之感。

一言以蔽之，这就是爱啊。▲



东方同人动画面观

3D东方篇与MMD(下)

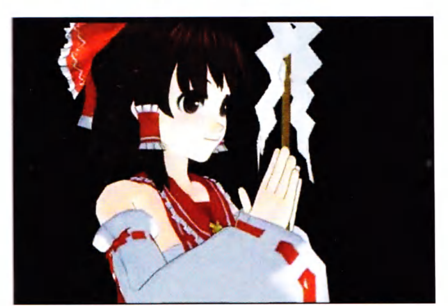
■文/夏目 ■责编/稗田 ■美编/塔里

书接前文

其实从名称中也能看出，MMD 被开发的最初构想是与当时 N 站御三家的环境有着很大关联。凭借着舞蹈与养成所带来的交互性而产生巨大吸引力的偶像大师系列在如何赋予人物以魅力之一点上给予了创作者许多的启发。也正因为如此，歌舞向的 MMD 作品一直是一个重要的类型。而进一步的细分之下，又可以分为以音乐表现为主的歌曲向 MMD 与以舞蹈动作展现人物为主的舞蹈向 MMD。两者在创作形式上其实并没有十分严格的界限，不管在创作所表现的重点上两者还是存在着差别：歌曲类的 MMD 大多是重在表现一种氛围，作品中人物本身的活动与音乐本身或许并不存在太大的关联；而舞蹈向的 MMD 作品则是以展现人物魅力为重点，通过各种舞蹈动作，在最大限度上赋予人物以活力，从而展示出人物的魅力。并且舞蹈能够在全方位展示一个模型的活动能力，所以许多模型配布向的 MMD 作品也同样是属于这种类型。也正是因为如此，此类作品会常常出现许多诸如水着、乳摇等福利内容，而且人物的着装也尝尝会被改编。可是如果尺度没有被很好的把握，就很容易给人留下刻意卖肉的印象，从而招致批评。



▲最早的红魔馆与永远亭



▲知名的颜艺灵梦就是配布于一段奉纳舞中



舞蹈系

回顾一下，N 站中“东方 MMD”这个 tag 下的作品就会发现最早一批的 MMD 作品基本上都是舞蹈向的作品，包括之前所提到的最早的东方 MMD『あの方が MMD にいらっしゃったようです』。在后续的『レミリアお嬢様でウマウマ（sm6448178）』『てゐとちるので White Letter（sm6904513）』等作品中，红魔馆、永远亭等场景也加入进去，让东方 MMD 自成了一个体系。但是总的来说，由于是在发展的初期。无论是从模型的美观程度上，还是舞蹈动作的设计上，这些作品都显得十分的简陋。但是后续模型的许多基本面貌已经成型，后续的开发者只是在此基础之上进行了一定程度的完善和美化。

不过即使是在这样的条件下，依然有技术大神制作出了质量上乘的作品。Kuraka 投稿的作品『てゐさんもキラメキラリ踊ってみたよ（sm8013469）』以及『てゐさん達がキラメキラリ踊ったよ（sm8667495）』就以流畅的动作、高清的画质、良好的渲染效果引得了大量观众的喜爱而被奉为殿堂级的 MMD 作品。帝作为兔子活泼的一面也被很好的展现出来。即使是以现在的眼光来看，这几部投稿于 09 年的作品也是属于非常优秀的作品。这一时期的舞蹈向 MMD 作品也基本上确定了作品的制作形式。而后续的作品的进步之处主要集中在分镜的改进、人物模型的美化与场景光影的运用上。现在的计算机的性能也在不断的提升，所以作品的渲染效果以及画质也有了长足的进步。



▲足以以假乱真的渲染效果，使用 C4D 制作，出自 av1064641

同时作品的风格也开始出现多种多样的变化，如『踊りにキレがありすぎる能楽師（sm25969563）』就将能乐的元素加入进其中，而且通过和儿童节目结合，增加了一种非常可爱的感觉。而在 2016 年 bilibili 拜年祭上的『MJ 附身！黑白沙的黑与白（文文专访 2）（av3905490）』就将舞蹈与叙事结合在了一起，通过场景与人物的装换显示出更多的意义，颇有一种舞台剧的风范。虽然并不能算是人物的舞蹈动作，但是『红雾夜华』中将人物的演奏过程细致入微的还原了出来。由于原乐曲充满了爵士乐激烈、奔放的特点，所以人物的演奏也就颇具动感。而作者更在此之上，通过镜头的转换、细节的特写让演奏更具观赏性。最终让这个本与舞蹈没有关联的作品也极大的展现了人物的活力。



▲难得有一部展现秦心本职的作品

音画系

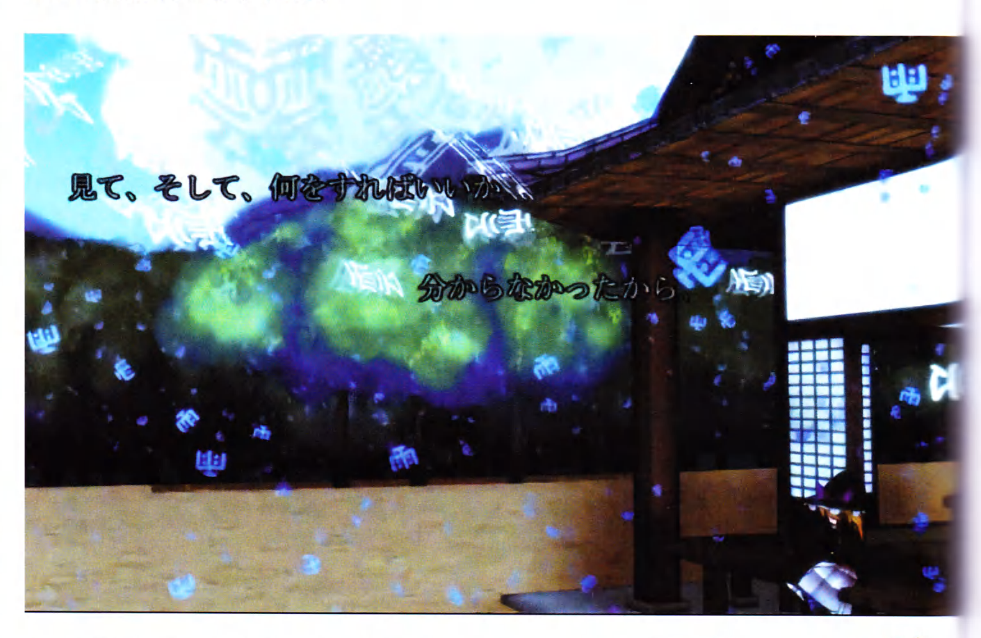
歌曲类 MMD 正如前文所说，重点在于气氛的塑造。在歌曲向 MMD 中也同样有不同风格的作品。最常见的一种就是群像型的作品。这种类型的作品很有 PV 的风格，将幻想乡的居民的日常展现出来。这种作品想要表现的往往不是某个人物的魅力，而是凸显出整个幻想乡生活的美好。所以在这种类型的作品中，每个角色并不会有太多露脸的机会，甚至完全不出场也很有可能。但是角色的个人特征一定会表现的十分突出。由『咲夜さんの休日』系列的作者制作的『いとをかし幻想郷【Good Time】(sm30022596)』就是这种作品的代表。作品中尽可能多的安排人物出场，并且以祭奠和酒会为中心将她们联系在一起，通过幻想乡居民们的共同的喜悦心情烘托出整个幻想乡的美好。让人在充满动感的音乐中感受到一种舒适与温馨。

而第七届 nico 童祭上投稿的作品『息吹(sm26591532)』则几乎没有人物出场（除了最后的神主），取而代之的就是他们的饰品以及设定中的随身用品，搭配上代表每个人的场景以及那淡雅舒缓的配乐，让原本没有出场的人物的气息更加强烈。这种温柔的表现很好的表现出了“哀而不伤”的境界。而在『幻想郷花火(sm30074823)』中甚至连代表人物的物品也不再出现。只剩下了漫天绚丽的烟火和悠扬的乐曲，让短暂的时光有了一种永恒的感觉。

另外一类歌曲类的 MMD 则是着重突出音乐本身的表现力，来营造一种更加深沉的情感。但是这种情感的表达往往由于叙事成分的缺乏而变得难以理解。观众大概能从中感受到某种情绪的涌动，但是却无法用比较准确的语言对其进行描述。或许这也是某种“意境”的表现。受欢迎的程度就是要见仁见智了。『カナリヤ(sm29896808)』可以说的上是代表性的作品了。在这部作品中，经过重新编曲的日本童谣『金丝雀』结合着夕阳西下、亦真亦幻的场景制造出一种虚无缥缈但是又似乎真实存在的感觉。早苗让受伤的鸟儿重新飞翔由于歌词相吻合。这种似乎存在的叙事性，又为这部作品增加了可以深究的空间。尽管从作者的本意上来说，也许并不是想要表现特别高深复杂的东西。但这并不妨碍我们用这样的心情去品味作品所塑造的意境。此外勝っちゃん的『雨が雨のなか雨と一緒に降ってきた』及其续作『魔理沙が、それを「雨雲」と呼んだ日(sm28854178)』也是这样的作品。这种作品看起来虽然会有一种刻意的感觉，但毕竟也为本是娱乐作品的 MMD，赋予了更多文艺的色彩。

不过回过头来仔细思考一下的话，歌舞向的 MMD 整体来说所呈现出来的深度还是稍显不足。尽管不管是从制作技术的限制亦或是观众的兴趣点来看，“深度”与“内涵”都不是 MMD 所理所应当具有的。但是作为一种充满了无限可能性的创作形式，我们相信其潜力还可以有进一步的发掘，能创作出更具文艺性的作品，比如类似于『爱乐之城』或是『歌舞青春』这样的歌舞剧亦或是传统形式的能剧、歌舞伎。也许受众会相比较而言减少，但是这才是真正会被时间所铭记之物。


▲也许这就是许多人梦中的幻想乡





▲记忆的永恒

剧情向作品

而说到了剧情向的 MMD，那就是一片更加广博的天地。在这个娱乐精神已经渗透到人们生活的方方面面的现在，对于内容，尤其是有故事的内容，的需求越来越强烈。也因此从现在的角度上来看，剧情类 MMD（包括 PV 向）的数量和受关注的程度都要高于歌舞向。虽然有些作品，比如『燃えよ美鈴』系列，并不是将剧情作为主要的卖点，但是叙事对于链接作品的不同段落还是起到了至关重要的作用。目前知名的 MMD 模型，也同样是应为其在故事中有精彩的表现。甚至很多即使到现在也很常见的梗也是出自于此。

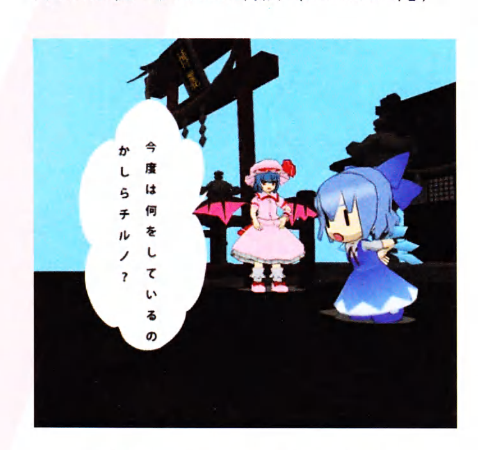
相比较于歌舞类的 MMD 剧情向 MMD 出现的时间要稍晚一点，在初期的发展也要更慢一点。这是因为在初期，无论是人物模型、场景模型、物品模型还是效果音，这些必备的素材在当时并不是很轻易就能获取到的。不过，当这些问题解决之后，剧情向 MMD 就快速的



发展了起来。时至今日，大多数被人们所津津乐道的 MMD 都是属于此类型。

在剧情向 mmd 中依照制作的不同形式也有不同的归类方法。从大的方面来说，就像手书分为静画与动画一样，剧情向的 MMD 也有此类分别。不同的是，一般静画 MMD 通常都被叫做“纸芝居“。所谓纸芝居，原本是指在昭和初期诞生的一种手动播放连环画的艺术形式。之前曾引起话题的恐怖泡面番『暗芝居』就是一个典型的例子。而在动画 MMD 中也有 MMD 短片、MMD 番剧以及 MMD 电影这样的分别。虽然这几种形式看起来仅仅是时间长短上的不同，但是就因为时间长度的改变就使得制作技术与叙事结构变得几乎完全不同。从主题上看，大多数剧情向 MMD 都是以轻松搞笑或者以温馨日常为主要内容，但是也有作品试图去探讨和展现深刻的主题与思考。同时，11 区人民的创造性在其中也充分的展现了出来，各种脑洞作品也是层出不穷。这些令人眼花缭乱的作品充分证明了能限制住我们创作的并不是工具，而是我们自身想象力的极限。

N 站目前现存的第一部真正意义上的剧情向 MMD 是『チルノの特訓（sm7003064）』，



不管是从剧情内容上看还是从叙事形式上看，这部作品都保留着浓重的手书的色彩，但是也现在所说的纸芝居 MMD 有着很大的不同，无论是从分镜还是从作品中人物对话所使用的对话框来看，作者的创作思路还是根植于漫画的创作形式。而真正在表现形式上有所突破的



▲颜艺灵梦至今依然活跃在各种作品中

作品，是『博麗霊夢の細かすぎて伝わらないモノマネ選手権（sm9260335）』。这部作品的主要内容是还原一档日本的元旦综艺节目，节目中选手做出各种荒诞不经的表情然后由评委进行评选。作品在叙事性上更加的完整，而且其中灵梦对于原作品的表情更为夸张的还原，也让这些精彩的表演更具独特的风味。此灵梦模型也荣膺“颜艺灵梦”的称号而广为人知。

此后，随着场景、物品模型的增多和人物模型的完善，剧情向 MMD 一发不可收拾。而在 N 站上举行的面向所有 MMD 制作者的“MMD 杯本选“和专门面向东方同人制作者的“NICO 童祭”的推动之下，作品的质量也有了显著的提高。其中很多作品从制作水平和内容质量上都已经足以媲美商业作品了。而又由于其同人性质，这些作品是不计任何报酬的，这就不能不让人钦佩这些作者的奉献精神和对东方乃至同人文化的爱。这对于身处于同人文化起步期的天朝的我们，不能不说是一种激励与鞭策。

虽然相比于 3DMAX、C4D 或者是 Blender 这样的专业软件已经简化了很多，但是对于刚刚接触动画制作的新手来说制作一部 MMD 依然是一件不容易的事情。无论是 K 帧、设置曲线还是调整构图与分镜，都是需要作者对其有一个完整的规划。所以很多新手制作的 MMD 都会选择“纸芝居“这种相对简单的形式。但是也有很多作者是刻意选择这种形式，依靠画面停顿到来的强烈转折感制造喜剧效果。ラプター于 2014 年 3 月投稿的作品『さとり荘（sm23114955）』就是比较典型的作品。作品中静态的人物表情更能展现出剧情塑造的无力与脱线感。而灵活的镜头感也让作品中的桥段都有了“神转折”的感觉。对于纸芝居无法表现连贯的动作戏这一点作者也加以利用，和弹幕游戏原作中的场景巧妙的结合了起来，制造了



▲真・弹幕游戏

非比寻常的喜剧效果。而油库里音源也被作者精心调制，具有了抑扬顿挫的感觉，效果非凡。

不过也正是因为这样，实际上大多数优秀的纸芝居作品都不是完全的静画，而是静画与动画相结合。也就是在普通的行进和对话场景时，作品采用静画的方式展现人物形态，而需要表现动作的时候，又采用动画的方式让情节更加连贯。比如しんちゃん的作品『時をかけるメイド（sm27532568 等）』系列以及 doku 的『ねたんで！パルスィさん（sm22259063 等）』系列都是如此。两部作品在剧情上也有着非常优秀的表现。尤其是后者，作者将西尾维新话痨式语言与和新房昭之那极具个性的演出方式都结合在作品中，结合帕露西本身“嫉妒”的性格特点，让她的形象变的立体化而更具吸引力，最终让整个作品有了让人会心一笑的力量。

在这些作品中，有一位名叫“派渡”的作者的作品，显得相当的与众不同。这种不同不仅体现在形式上，更是体现在其地道的中国风格上。派渡的主要作品“五秒美铃（mylist/11630673）”系列在前几部作品中，

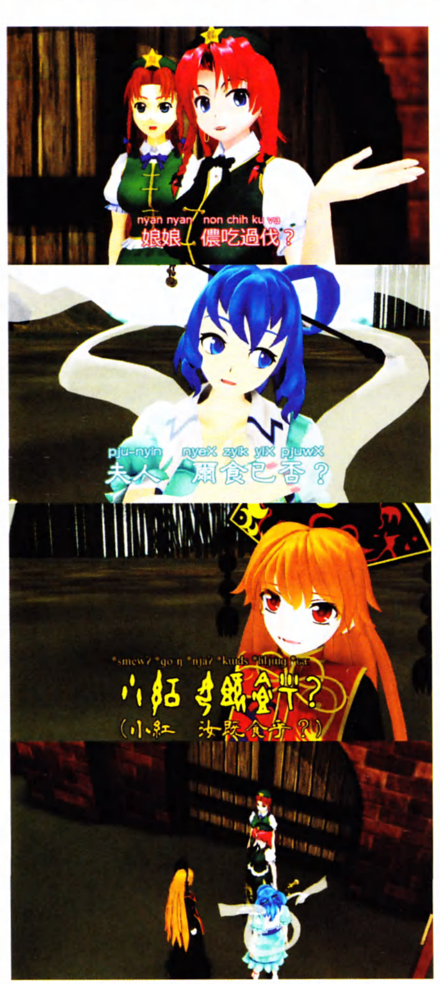


▲一脸残念的小五

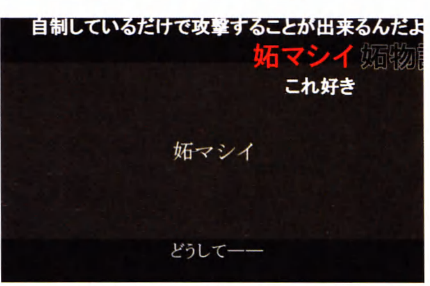


▲一脸残念的帕露西小姐："现充已经被炸死了"

真的是如字面意思所说的正片只有五秒。但是与这种看起来非常没有诚意的做法相对应的就是，作者一种非常正宗的港式武打片的形式将整部作品包装起来。不仅如此，在剧中是不是出现的中古拼音、甲骨文、方言甚至文物 neta 等更是显示了作者对于中国文化的深刻理解。在这个系列中，美铃、青娥以及后来的纯狐成为了剧情的中心。从作品的内容上来说，虽然没有在动作上并没有出彩的地方。但是却吸收



▲即使同是中国人也无法交流的三个人



▲依靠画面与台词的差异而制造的极富创意的演出效果

了邵氏武打片那种幽默剧情的塑造方式，让人既无法感觉出来作者的日本人身份。虽然这些作品在 N 站的浏览量远不如在 B 站达到的盖度，很多对于中国文化或者武打片斌不熟悉的 11 区观众也能像中国关中一样 get 到作品中的包袱。但是这样作品的出现让我们看到了多元文化在 MMD 创作中所起到的良好效果，以及利用我们现有的文化资源去创造流行文化的可能途径，其意义也要比其在笑料上创新要大得多。



▲纯正的港片风味



在动画 MMD 中，对于原创性要求不高但是对于作者的技术力却有着相当要求的一类作品就要算的上是还原类 MMD。这里所说的还原主要是指两方面的含义。一方面，是指使用已经存在的影视片段作为基础，将原视频中的实际画面变换成使用 MMD 模型；另一方面是指使用 MMD 模仿其他类型（比如说游戏）制作的作品。这类作品的主要创作点在于利用向原原作品致敬的形式结合原作中已经存在的人物关系，制造出一种更加微妙的槽点。这类作品的涵盖范围很管，从综艺节目、电视广告、电影到经典的老作品、甚至于连哲♂学与淫梦本篇都有还原的作品。


av9198407，作者画画峰

这类作品的门槛不高，但是要想做好却有着相当的难度。难点在于能否利用 MMD 中有限的资源，将所还原的对象中的微妙的部分（比如说人物的形象和神态）适当的夸张却又不超过一定的限度。在上文中提到的『博麗霊夢の細かすぎて伝わらないモノマネ選手権』就是一个很好的例子。而在『フルハウス (mylist/38816395)』系列中中，作者将在日本十分有人气的美剧『full house』利用 MMD 进行了重新演绎，其中角色形象的选取就是其作品成功的一个非常重要的元素。在这部温馨的家庭喜剧中，大大咧咧的舅舅们（美铃和魔理沙）、任性调皮的二女儿（蕾咪），乖巧可爱


▲在中国也不一定有很多人知道的引导图


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Sonikey
网址：https://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=62755790

的小女儿（芙兰）等角色的塑造几乎与人们对东方作品中这些角色的定位几乎相一致，所以这就大大增加了作品的代入感。之前在 GTA 篇中提到过的作品『红魔的小恶魔』在 MMD 时代也有了自己的重制作品。依据原作所区分的三个篇章所制作的三个预告片风 MMD，在完美表现原作剧情的同时也赋予原作所无法具有的强大表现力。同时原作受制于游戏的机能所无法表现的动作场景在这部作品中也有了极大的改善。而在在此基础之上，作者所制作的续篇则是在原作的基础之上又上了一个台阶，虽然目前剧情还没有展开，但在表现力上，那种电影化的手法无疑是开启了一个新的时代。

而说到使 用 MMD 还原游戏质感首先应当推荐的就是『魔法使いが図書館から本を借りるようです（sm28530231）』。作者**イルチヤロ**所制作的几部作品。无论是前两部的第一人称RPG风格还是第三部作品的横版闯关风格，从镜头质感、关卡节奏以及游戏动作方面来看作者都还原的相当到位。这不同于『王城の雙



▲与原版美剧相比 MMD 作品还原的相当到位



▲一种溢于言表的霸气



▲加入了解谜和探索要素仿佛真的是在游戏实况

王（sm30320976）』这样的作品更多是借用游戏中的梗，只是在精神上对原作品进行还原。这一系列的作品，把重点放在了形式的还原上。可以说即使真的有这样的题材的游戏被制作出来，其展现出来的样子也就应该是这样。能做到这一点，就需要作者对其还原的作品形式本身就有十分深入的了解。



▲非常真实的镜头质感

动作系

正因为 MMD 原本是用来制作舞蹈的，所以对于动作编辑的支持一直是 MMD 的核心要素。动作戏的成功展现成为 MMD 能取代 GTA 成为新的主流制作工具的重要原因。就像在电影中一样，动作元素一直是提升观影体验的一个有效方式。而不同于真实 的电影，MMD 并不需要讲述一个完全符合逻辑的故事。所以也就有了一批剧情仅仅作为线索和背景，而把动作作为表现重点的作品。在这些作品中，最经常被推荐的，就是あさとし的『燃えよ美鈴』系列。这个系列目前虽然只有六部作品，但是每一部都展现了不同武术流派的经典招式，从拳脚到刀枪，几乎包括了我们现在常见的基本方面。而且很多都是来自于中国，所以美铃也就成了当然的主角人选。就像『五秒美铃』的作者派度一样，本作作者也是一个忠实的动作片爱好者，在作品中出现的动作也并不是完全由作者原创的，所以在影片中所展现的故事也颇具武侠色彩。但是这个系列由于将重点放在了更有刺激性的武术动作上，即使对于一般不了解中国文化的日本观众来说也是十分容易接受，所以作品在中日两国都具有比较高的知名度。

『幻想郷ファイティングチャンピオンシップ（sm27911402 等）』及其前作『東方Ｋ－１グランプリ（sm23872945）』则是从另一个不同的方向出发，将现实中存在 UFC 综合格斗竞技淋漓尽致的表现了出来。虽然在作品中出现的两人对局的招式都来自于现实的比赛，但是作者的重新编排使得前后衔接与连贯非常自然。对于动作细节的把控作者也是十分



▲飘逸与力量感并存



▲相当考究的出拳姿态

剧情系

在日常中我们最常见到的剧情类 MMD 动画，则又是一个更加广博的世界。这些作品无论是形式还是内容都很难用一个比较统一的方式去描述，而对于作品的优秀与否的判断也是依据个人口味而不同。但是正是这庞大的数量和丰富的题材，使得经典之作也同样数不胜数。

从制作上难度相对来说比较低的，就要算是短片形式。但多数能表现一个完整剧情的原创短片大致时间都在 10 至 20 分钟之间。既有独立短片，也有片段连成的合集以及剧情前后连续的番剧。独立的短片往往关注度相对较低，但是在某些机缘巧合之下也能成为具有相当热度的话题之作。比较典型的例子就是『我就是叫紫妈怎么了（av394281）』以及『レミ



▲相雷鼓坐腿上的伤痕显示了作者在技战术安排上的高超之处

到位，人物在僵持状态时力量的迸发感十分到位。受伤之处的血迹、在比赛的不同阶段人物因为体力不同而产生的不同表情都有非常详细的刻画

作者对于比赛气氛和节奏的塑造也是手法老道。从最开始的选手入场，到比赛前双方的 CM 再到比赛中观众的互动与欢呼，都完美的还原了一场比赛应该有的气氛。对于比赛本身，作者并没有将其变成一边倒的碾压，而是将双方在比赛的技战术上的差异明确的表现出来，从而为最后的结果留下了充足的悬念。最后的比赛结果以及取胜的方式也恰到好处的做到了“情理之中，意料之外”，让人即使在结束之后依然热血沸腾。

如果说『燃烧吧红美铃』系列所表现的动作是一种招式带来的帅气，『幻想郷ファイティングチャンピオンシップ』表现的是一种力量的所引起的冲动与激情，那『The REISEN (sm27870347)』系列则是用一种纯粹的暴力给观众带来刺激。就像欧美的限制级影片一样，『The REISEN』系列充满了血腥的镜头。但是从整个作品的观感看来，情节丝毫没有拖泥带水，充满了与其他主要以祥和欢乐的日常生活为主题的 MMD 不同的冷酷质感。作者对于角色的塑造上也并没有忽视他们身上的感情因素，将一份人性保存于其中，也就避免了作品陷入了庸俗的杀戮之中。

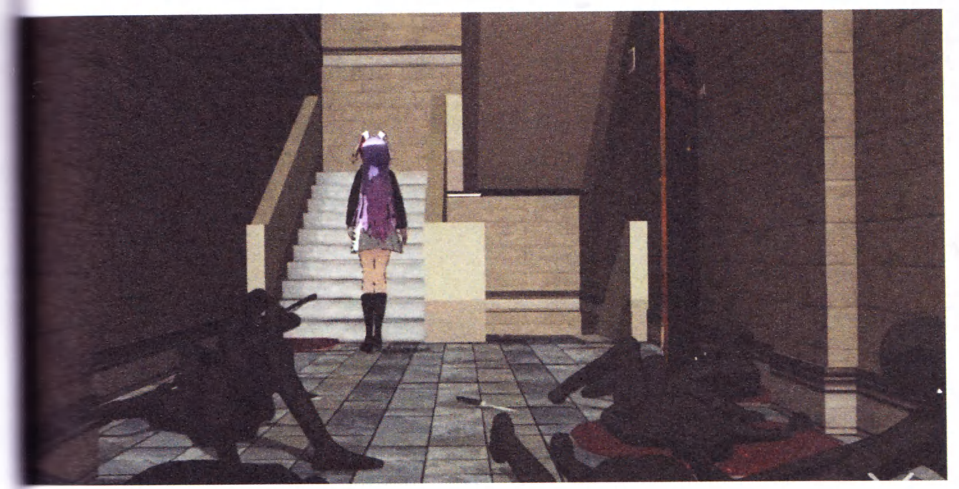
动作类 MMD 最重要的就是动作的力量感。以上三部作品虽然风格和主题都不相同，但是那种拳拳到肉的打击感却是三者共同的优秀之处。这就需要作者本身对于人体的运动和动作的节奏感有着相当的认识。如果过于依赖软件本身的功能，就会导致一种由于动作的僵硬而导致的失真之感。



▲超棒的临场感



▲难得不颜艺的灵梦，一脸认真的表情


▲没人知道她来过了

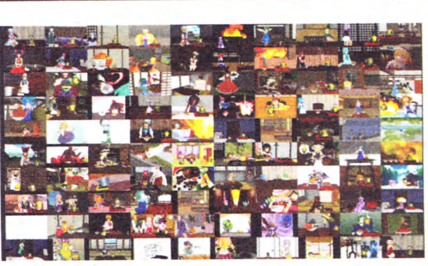

▲冷酷的外表下，也还存在那么一丝温柔

リアのカップ麺（sm27772047）』。前者在大陆东方圈中依然是关于八云紫的最经典的一个梗，而后者所引起的跟风创作的浪潮甚至被人称作了“泡面异变”，让人仿佛看到了第二个『Bad Apple！』的诞生。

这种话题性的诞生很难捉摸，但是这都是一种粉丝们共同话语与共同创作的产物。与此相类似的就是每年都会推出的『乱来片段30秒（sm29110617）』，这种使用接力的方式都显示出了创作者们彼此共享合作从而创造更伟大的作品的可能性。而在独立成篇的作品中，最能体现作品质量的因素就是作品剧情的创意、模型与动作的精细程度以及感情的细腻程度。无论是怎样的主题，哪怕其思想性并不复杂，但是只要其所讲述的形式比较新颖、细腻都能成为经典的作品。其中的典型就是『柿食えば（sm27101219）』与『レミリア洗浄（sm28501563）』。前者虽然在叙事上平铺直叙，但是对人物之间充满爱意的互动的精细得刻画以及人物心理神态活动的清晰体现，这些都对感情的激发与共鸣起到了巨大的效果。而后一部作品剧情则是百转千回，巨大却又不失合理性的反转让人在最终还是意犹未尽。

正如电影在传统艺术形式中的地位，电影化的MMD在剧情向作品中也是如同皇冠上的明珠一样的存在。从短片到电影，所改变的不仅仅是时间的长短。从剧情的充实程度、段落衔接是否流畅、主题的发掘与伏笔的设置这样的内容要素到光影、分镜、风格、配乐等视觉要素搭配与塑造，都是需要作者有一个系统性的考量和和安排。作者的工作量背后准备工作中会大量的增加。所以大多数的电影风MMD都是以PV的而形式存在，质感完美，可就是没有能够看到正片的那一天。不过，即使是这样的难度，也依然有人交出了令人惊叹的答卷。在国内东方圈广泛流传『プライベート・ユートピア（私人的乌托邦 sm26306752）』与『オービタル・ラビット（轨道兔 sm24390953）』就是这样的存在，其作者はるまお的所有作品都是以电影的形式制作。除了上面两部深沉致郁的作品，『ストロベリー・デッド（sm24785989）』和更早期的『私がリッチになった理由（sm20807274）』这两部充满了荒诞气息的作品也显示了作者在电影文化与剧本方面的深厚造诣。

对于像『咲夜さんの休日』，『レミリア日和』以及『射命丸文の取材（mylist22721）』系列这样长篇连载作品，最大的挑战就是剧情的完整性。在这种类型的作品中，有无数优秀作品都是有一个非常惊艳的开头，然后就无疾而终，再也没有后续。如果是如『蟲師リグル（mylist/53692355）』这样的单元剧或许什么时候结束也不会显得过于突兀，但『穿越时空的女仆』这样的连贯剧情作品如果无法继续，就会让人十分遗憾。当然，制作新作品并不是作者的义务，即使决定了，往往也需要耗费大量的时间和精力，作为观众的我们也没有权利去苛求。不过这就显示出了独立创作的一个始终无法突破的瓶颈。也就是创作者如果仅凭一个人的业余经理，所能达到成就始终是有一个极限的。正是因为这样，才需要更多的人联合起来，集合大家的力量去实现一个人所无法达到的目标，这也正是同人这种形式的文化能理解三十多年由弱变强，至今依然保持着旺盛生命力的原因所在。


▲泡面异变

Final

对于这个异彩纷呈的世界，笔者想说的还有太多太多，但终究那还是别人的世界。东方能够延续至今成为一种文化潮流，“创作”才是真正的核心所在。欣赏再多，别人的作品也变不成自己的力量，只有从中不断学习，坚持创作，才能真正孕育出属于我们自己的一片天地。▲



▲出自2017bilibili拜年祭『从幻想乡开始的偶像生活』av8506897

桜奏

分享同人背后的故事

——专访 TsuBaKi 同人社团

■ 采编/稗田
■ 美编/ 三白

题记

随着信息技术进步，同人创作和交流不再局限于一地甚至一国。超越物理限制的联系，让作品和思想能够传播到更加广阔的领域上，社团文化也从大学校园的局限中发展成如今，成员可以遍布各个领域，各个国家和地区的程度。

本次二次元狂热有幸专访 TsuBaki 社团，继续讲述幻想乡的故事



社团简介



TsuBaKi，成立于 2009 年，初期以乐队形式活跃于各大 ACG LIVE，2016 年春正式以原创同人音乐社团形式在中国及日本地区展开活动，作风主要延续其乐队时期的摇滚金属风格，同时也创作爵士，电子等不同类型的音乐作品。音乐领域以外，也会颁布与 CD 音画联动的插画集，并与日本社团 Veronica 合作东方 cosplay 写真集，goods 等原创作品。目前已发售 CD「紅 -KURENAI」,「時雨」,「妖 -AYAKASHI-」, 及插画集「Garnet of Deillusion」,「桜奏」。



桜奏

成员介绍


主催 Napoleon

Napoleon：我的话之前有一期很正经地介绍过了。这次打算自由一点，以互相介（jie）绍（duan）的形式好啦 ~ 北北是我们宇宙第一无敌勤劳的画师！泽（妈）是我们宇宙第一无敌勤劳的乐师！（喂）

（认真脸）这个是实话，两位都是 TBK 创作团队里不可或缺的部分，可以说没有他们就没有 TBK 这么多的作品。这次妖首发的 CP20 上面北北一直签绘到闭馆什么的实在是太辛苦了 QWQ

另外最近收获一名新米，晴岚，人称晴妹妹晴丫头（不，是可爱的男孩子），负责中国地区的展会等相关事宜 ~ 乐师和歌姬部分就交给泽啦 ~


曲师 Panda 泽

泽：首先能和那么多优秀的歌姬歌词们合作实属荣幸，浅谈下现在社团客座和常驻协力者们，也顺带一起浅谈一下这次的新作曲子好啦。

Tr1, 有幸邀请执笔 VC 名曲『刀剑春秋』的 litterzy 老师一曲参与我们的东方企划！歌姬方面拿拿和静翎都是老伙伴了，Renka 是来自新社团 Echollapsar 的新伙伴。幽灵乐团的三重唱作为开场曲还真的是奇燃无比，是一首非常适合 live 时与大家一起嗨的曲子。

Tr2, 第一次和日本的东方大手社团 GET IN THE RING 的歌姬 mii 合作，简直不能更棒！除了棒实在是想不出有什么其他的词语了！

Tr3，欧美组的妖梦！（雾）常驻歌姬 YUKI 与新加入的极端嗓担当 MK，两位都是在歌唱领域颇有造诣的前辈了，明镜止水 & 背水一战，整首曲子人刀一体！

Tr4，阿根廷 UUZ（雾）233 其实这首曲子创作组的 3 个人，我，常驻歌姬（也是初代乐队主唱）哈哈与词作海树都是水瓶座，然后一起创作出来的怀中抱妹杀（划掉）

Tr5. 艾斯裤裡衣母，我的好基友（伙伴），一直以来都是互相学习（其实也算是我混音的老师了）一如既往的棒！

Tr6，新晋曲师 Hikari（小光）的处女作，新时代的星星哇，一手优秀的吉他演奏和扎实的古典音乐基础，其实曲子里充斥着严谨的编曲 w 与拿拿搭档千年组的歌姬流月我觉得知名度太高不介绍想必各位老爷也都认识哇。

总而言之，我们的团队内无论是常驻还是客座打心里我觉得大家都非常优秀，能混在这堆人中一起做社团，可以说是一种享受了。

我们的北北要说的话，其实我们认识了快8年了，最早的时候是在一个做游戏的群里认识的 233 后来就越来越熟悉了，中间一起经历了做游戏的坎坷，开坑弃坑，填坑弃坑。来来回回，最后能够在一起做 TsuBaKi,真的是命运的选择，这个故事其实从我有 5 个女儿开始（划掉）。总而言之靠爱发电的我们，现在已经慢慢的进入了大众们的视野，作品能被看到听到的人也越来越多，我想应该是实现了当年那一个小小的愿望。庆幸我们都没有放弃。



KiTA：拿姐，TBK 最全能成员没有之一 233，从作词到演唱再到设计，每一部分都可以那——么棒，又爱又佩服！！！泽妈，TBK 最软的成员（不），应该说因为认识了泽妈现在才能和 TBK 的大家一起创作吧，真的非常感谢！！



画师 KiTA

2DM：首先，就让我们从社团的命名开始吧？社团的名字有什么有趣的来历么？

泽："Tsubaki" 是日语 "椿" 的意思，是初代乐队成员取的，没有特殊含义噗。

Napoleon：说起来，最早在 TBK 还没有作为社团开始活动的时候，我和泽还有北北，艾斯，海树一起合作过一首叫『椿』的曲子，原曲是幽香在旧作中的曲子，现在大家也都在 TBK 中进行创作，也算是一个开端吧～（『椿』收录在上海 THO06 的纪念专当中有兴趣的可以去听一听～）

2DM：OvO 初代？？说起来，这个社团的发起人是谁呢？大家是如何相遇并组建起社团的？

Napoleon：追溯的乐队时期的话就真的还得问泽啦，感觉大家也是慢慢地就这样聚在了一起，但是都是结识很久的朋友，一开始是和 En-sof 协力制作了第一个『红』的企划，TBK 就正式开始以同人音乐团体进行活动了～

2DM：在进行同人创作的时候诸位认为最重要，最想表达的是什么呢？

KiTA：还是那句老话，最重要的是爱啦 www，在 TsuBaKi 相关的创作中，我会更加在意如何将歌曲中表现的世界具象化，能让大家在听的时候获得些许画面感的补全就满足了。

Napoleon：把自己对原作品的喜爱以自己的方式表达给大家？或者说想表达一种共鸣的感觉？（好抽象噗噗 w）

泽：去表发自己对角色的理解，然后怎么样把自己心中的设定传达到听众

哈哈：我觉得是 "自己的现在进行时"。把现在、这一刻，我想要做的、我能做到的，原原本本地展现出来。这次我担任 Vocal 的曲子「浮き世タンゴ」，也是当时突然蹦出了 "想要一首探戈啊" 这 样的念头，然后大家一起从这个点出发开始慢慢延伸的。

2DM：成立社团之后活动中印象比较深刻的作品或者事件是什么呢？

KiTA：东方乐祭看到了大家的 LIVE！我还能再爱 TBK 一万年！！

Napoleon：其实每一个作品都是用心在装作，所以都很印象深刻的啦～事件的话果然还是演出吧！

泽：从一群人变成一个人，再从一个人变成一群人，完整的体验完这个过程后的成长。

2DM：这次作品是妖妖梦主题呢，联系到上一张碟，下一张碟可以期待是永夜抄了吗 ww？是否是预计按照正作顺序出续作呢？

Napoleon：哈哈真聪明 w，我们的出碟顺序一般是大碟与 EP 的交替进行，大碟的顺序确实就是按照游戏顺序来的，但是 EP 的话主题就很自由啦，下一张是什么呢，你猜呀 w

2DM：东方音画系列的起点是？画师和作曲中一般是哪边先出成品？

Napoleon：哪边先出的情况都有的感觉，我们的作品曲风还挺强势的，所以感觉画师小北被我们强行培养出了另一个人格 233。当然也会有类似这次的幽幽子这样曲子和图完全不在一个世界的例子 XD（这锅主要泽背）。

泽：一般同步进行吧，没有特别的先后，但是每次做之前我们都会互相交流对角色的意见和这次准备怎么写 / 画的计划

2DM：对本次选曲的原曲感受是怎样的呢？

Napoleon：妖妖梦的原曲真的是相当优秀啊……真的原曲听一天也不腻啊……这次的选用的原曲里有我个人最喜欢的『少女幻葬』，所以和艾斯一起合作了『妖』中的 Tr.5『葬樱』，这首曲子主要是感叹樱花短暂而绚烂的花期，同样也是隐喻西行寺家大小姐作为人类时的短暂生命吧 w

泽：幽幽子（和紫）应该是我年轻的时候最喜欢的东方角色，并且也是我真正接触东方的开始，小时候买的那个碟叫芝麻开门吧，可能和我同年龄的人会有印象，所以第一次听的东方曲子正是妖妖梦中的曲子，那个时候就被震撼到了，可能对于那个时候的我来说 "次时代" 大概就是这样的感觉吧。

2DM：系列名都是单字，是怎么决定的呢？

Napoleon：这个都是泽的锅 w

泽：因为爱（lan）

2DM：联系日方歌姬的工作是哪边来做的呢？过程是怎样的？过程中有什么趣闻吗？

Napoleon：这次很荣幸地能和日本歌姬みぃ合作一曲，和みぃ酱的相识也是第一次去例大祭的时候我去买 GITR 的碟时，初次见面就给了我一个大大的拥抱 XD~ 一直以来都非常喜欢 GITR 和みぃ酱的作品，也翻唱过不少みぃ酱的曲子，GITR 的作品在大部分的同人作品中拥有压倒性专业水准，也可以说是 TBK 的努力方向吧 w

2DM：灌碟录音是在天朝还是 11 区？是租用工作室吗？现场怎样？

Napoleon：我们的录音地点遍布全世界（真的）233，因为歌姬遍布全宇宙啊！（喂）录音现场的照片也经常会上传微博，大家可以留意看看 w

泽：其实还有英国地区和美国地区 hhh

2DM：=A=！！录音后到制成品都经历了哪些流程呢？是怎么摸索出来的？

Napoleon：制成 CD 过程中有太多神奇的经历了，入稿之前泽忙吐血，入稿之后我忙吐血，每天都在和印刷厂的小伙伴一起搏斗呀，排版色差等问题每天都在不断地发生，总是希望最后把最好的东西送到大家手上。怎么摸索出来的，当然是用血与泪了 233

泽：听原曲，听原曲，听原曲…………对着电脑发呆，发呆，发呆，回过神来的时候曲子就大概完整了。

艾斯裤裡衣母：哦哦，反正我这里的情况是烫手的山芋，很多名厨已经烧出好菜了，而我这边最坏的情况就是想出来的东西编到一半了，然后这时候网上一搜，想法形式接近，但是已经有

弹幕的标签无法企及的高度…经历一番思想斗争后，最终做了一道慢悠悠的"冷菜"

2DM：拿到制成品之后大家感想如何？

Napoleon：终于结束了，可以开始下一张了（不）233 其实还是非常有成就感的，实体碟拿到手上的时候总觉得抱着亲儿子（。）想和它说知道妈生你的时候有多痛苦吗（。）

泽：感觉还是有不足的地方，有希望改进的地方，下一次一定能做的更好

哈哈：首先看到封面图和每个角色的图，那种安心感！KiTA 的画真的是整个作品的一大亮点，真的很感谢她每次的用心！

曲子部分的话，在制作期间，我不知道其他曲子的情况，所以除了 Tr.04，我对另外的 5 首歌始终保持高度的好奇心。

但是，真的等到成品之后，意外地没有马上去听，而是先看了看曲序。

怎么说呢，就是突然间，在原本对"每一首曲子"的好奇心上，又加了一层，"它们在同一张碟里，为什么是这样的顺序？"（可惜之前「红 -KURENAI」的时候并没有太意识到这个问题…… ）。然后乖乖按照曲序从头到尾听完，果然就是，很合适的感觉啊！所以也很推荐大家可以按照顺序，一首一首听下来哦～

讲到曲序，希望大家能容忍我再多说一处！就是关于 Tr.02「今昔百鬼夜行」和主打 Tr.03「はかなき夢ぞ命なりける」。

「妖 -AYAKASHI」这个题目能感觉到"和"的气息，然而"THE 和风"的曲子却是放在 Tr.02 的位置，主打又是放在 Tr.03。"诶？为什么啊？"，至少我是带着这样的"听众视角疑问"开始听 碟子的。然而当我听完 Tr.01，三姐妹那种"打开整张碟的序幕"之后，又被 Tr.02 的"和"冲击，再顺势一口气接上主打 Tr.03！啊啊啊出现了出现了！！←我当时强烈地有这种感觉。回头再 看这样的顺序实在是妙极了！

关于主题饰品

值得一提的是，这次的【妖】&【樱奏】也和上次的【时雨】一样，与日本社团 Veronica 合作发布了妖妖梦各角色主题的饰品。五月公开设计的有幽幽子，妖梦以及普莉兹姆利巴，幽冥组是手链，普莉兹姆利巴三姐妹是挂饰。三款饰品都是 Veronica 的 Uhimaru 老师根据 TsuBaKi 的曲子和曲绘设计的，使用的材料都是 3mm 的施华洛世奇水晶珠，比较低调沉着的设计和配色也适宜大家日常佩戴哦～

After official

2DM：大家有补完弹幕正作吗？通关了哪些？或者卡在哪些面上了呢？

泽：全都过了，除了最难的那个根本没办法打以外

KiTA：大家猴我是一个因为游戏手太残所以只能画同人的假东方狗（，虽然大部分都会试着去通，但是其实完整通关的寥寥无几…. 始终记得初见绯珠传的恐惧 orz。

Napoleon：大家吼我是一个因为游戏手太残所以只能唱同人的假东方狗（，，别说弹幕正作，之前有在社团的 B 站直播间里直播过和小伙伴们一起打泽（？），打则，反正这沙包指数也是没谁了 w

2DM：有没有哪部同人作品决定性的影响了对角色的认识呢？

泽：因为本子太多，对受兔的形象已经完全崩坏了……（记得是哪一年的本子王？）

KiTA：说起来的话都和凋叶棕有关，一个是『骗』里的『サナエさん』这首，都市传说的感觉与现人神的设定不能再毒了。还有就是鱼骨工造那本『竹ノ花』，本来也是因为棕子的曲去看的，结果发现真的是非常棒的本子啊…各种意义上的。

Napoleon：GET IN THE RING 的『Purify』中的纯狐实在是，太鲜活生动了，翻唱的时候非常非常有代入感！还有就是『绯色月下』的二妹（这个大家都很有共鸣吧 233）还有粽子的『the beautiful world』中的梅莉，作为同人作品对角色的刻画真的是深刻到栩栩如生，非常难能可贵。。。

2DM：有哪些带有东方气的生活日常吗？

KiTA：最爽不过听着东方的同人曲画东方同人啦。

Napoleon：有段时间一身黑的戴礼帽扎一边鬓角的白色蝴蝶结是日常打扮（。

泽：喜欢去神社逛，算嘛 =。=

2DM：東方正作的新作终于公布了，诸位有什么期待或者设想吗？

KiTA：日焼けチルノ最高！看了大家对标题的解析，感觉新作又能对幻想乡进行一波展开了，希望这次的符卡难度稍微友好一些…. 是手残最大的心愿。

Napoleon：手残已经不指望难度系数的友好了，如果下一张碟中能放一首新作曲就好啦～

Final words

2DM：对读者和东方爱好者们有什么想说的吗？

泽：感谢你们一直愿意聆听鄙人的作品（鞠躬）

KiTA：从 P 站第一张投稿的 PAD 长到现在已经有 7 个年头了，东方可以说是自己画画历史的见证，尤其是近两年认识了很多喜欢东方的小伙伴，它渐渐成为除了圈地自萌之外能够与他人交流的桥梁。发自内心感谢东方，和喜欢东方的大家，希望能认识更多爱好者一起玩梗～

Napoleon：喜欢的作品真的可以将完全不认识的人联系起来呢，希望 TBK 也能创作出这样的作品，感谢看到这里的大家，多年后的你们一定也能一直喜欢东方。

2DM：感谢诸位百忙之中抽时间来参与本社的访谈，也祝愿本次新碟继续热卖～！▲





麦芽的香气与金色的毛球

——『乌冬面之国的金色毛球』的食住行玩 前篇

□文/完蛋了的国王 ■责编/稗田 ■美编/三白

今年三月末，因为一次临时的行程变更，笔者有机会在四国岛的香川县停留了几天，做了一次短暂的小旅行。四国在笔者的印象中是乌冬面王国，是弘法大师空海的故乡，是日本欠发达地区，也是 ACG 文化的空白点。笔者曾有计划到四国做佛寺御朱印巡礼，却对动漫圣地巡礼毫无头绪。不过这种看法在最近两年里有了很大改观，先是『结城友奈是勇者』系列的连续动画化，后有『乌冬面之国的金色毛球』的播出，都把舞台聚焦到了香川县，这给了笔者一点旅行的冲动。

在上一期刚刚回顾了以狸猫作为主角的『有顶天家族』，这期要介绍的『乌冬面之国的金色毛球』的主角也是一只可爱的小狸猫，笔者跟狸猫倒是有那么点缘分。



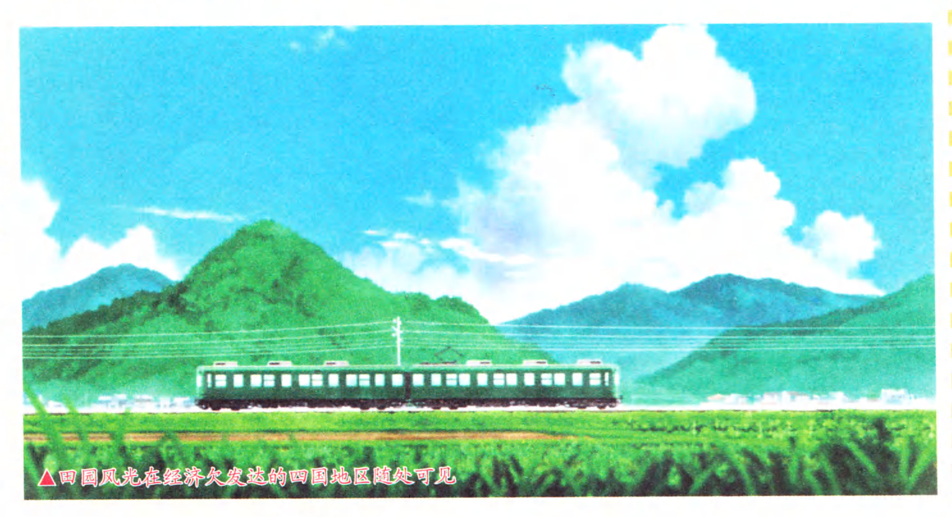
关于四国岛

Talk about Shikoku island

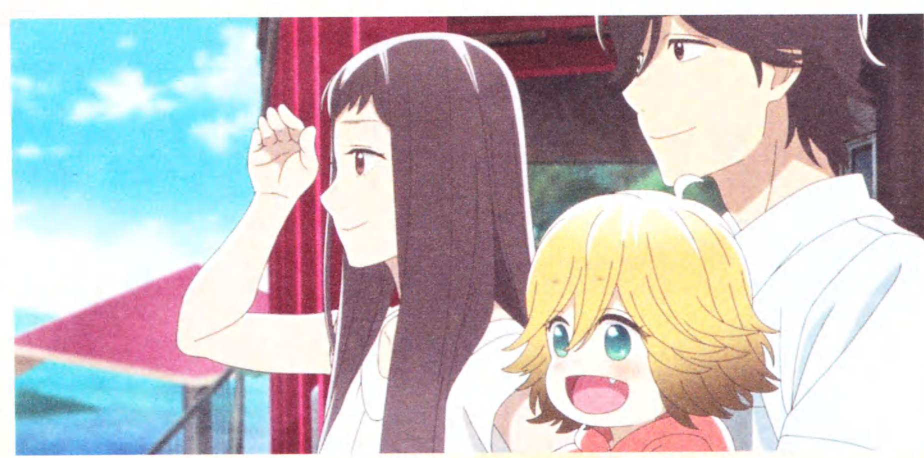
四国岛是日本列岛四大岛屿（本州、北海道、九州、四国）中面积最小的一个，总面积 1.8 万多平方公里，人口约 380 余万。

四国之所以得名“四国”完全是因为岛上曾由四个国家组成，伊予、讃岐、阿波、土佐四国按顺时针方向排布，占据了四国岛的四角。日本古代令制国时代的“国”相当于现在的“县”，比较接近于我国省的概念。过去的伊予、讃岐、阿波、土佐四国对应的是现在的爱媛、香川、德岛、高知四个县，『乌冬面之国的金色毛球』的舞台就在四个县里的香川县。

四国岛北部是濑户内海崎岖漫长的海岸线，南部是浩瀚的太平洋，西部跨过狭窄的丰后水道便是九州岛，东部与本州岛的和歌山县隔海相望。这种被海水隔绝于主要陆地的地理环境，决定了四国岛相对封闭的发展进程，而且岛上土地主要由山地构成，可耕地面积少，四个国家被山脉所阻隔，内陆交通也很不便。现在的四国岛仍然是日本交通最不发达的地区之一，岛内只有两条高速公里干道，北部濑户内海地区有三条线路可以通往本州岛，而东西两个方向则完全依靠渡轮。铁路方面有 JR 四国、高松琴平电气铁道、阿佐海岸铁道、伊予铁道、土佐黑潮铁道和土佐电气铁道 6 家公司运营的共 27 条线路，看上去还不少，但其实除了 JR 四国和爱称“琴电”的琴平电气铁道、伊予铁道三家公司实力较强以外，其余剩下的都是地方性的小型铁道公司，运营一两条偏僻线路。尽管如此，在四国岛上还是有大量铁路和公路都到达不了的偏远地区，尤其是岛南部的高知县，交通尤其闭塞，所以长年以来稳居日本财政收入最少县，被视为日本最穷的地方之一。笔者曾经介绍过的 redjuice 和 INO 两位画师就是高知县出身，两人跟大多数憧憬大城市生活的当地年轻人一样都背井离乡，打拼多年才成就了一番事业，当然这些都是题外话。整个四国岛内有四座机场（四县各拥有一座），其中高松和



▲四国风光在经济欠发达的四国地区随处可见





▲四国岛内 6 家铁路运营公司的线路分布

松山两座机场都有国际航班进出，但年发送旅客数量都不足 10 万，在中国的知名度也很低。航运是四国岛交通的强项，东北西三个方向有大量长短不一的轮渡航线，现在从四国到大阪、到九州最快捷的方式仍然是海路。

四国岛是 ACG 文化的欠发达地区，曾经以四国作为本格舞台的作品数量稀少，且知名度欠奉，人气排名前三位的『濑户的花嫁』、『结城友奈是勇者』系列、以及『乌冬面之国的金色毛球』也可以说是仅有的三部拿得出手的作品。鉴于这层原因，四国岛在笔者的旅行计划中一直被排在相当靠后的位置上，如果没有春秋航空的廉价机票为诱惑，恐怕也不太会在阳春三月这么美好的季节造访四国岛。常言道，既来之则安之。既然难得来一趟，当然要好好玩一玩。

关于香川县：日本最小的县

The smallest county in Japan

香川县，位于四国岛的东北角，西面和南面分别与爱媛县和德岛县接壤，北面与冈山、兵库两县有一海之隔。香川县是日本面积最小的县，面积仅占整个四国岛的 1/10，人口倒是有将近 100 万，人口密度位列日本第 11 位，可以说是四国岛人口最密集的地区，说是最发达的一个县也不为过。

香川县古称讃岐国，在四国岛的四个国家里算是与发达地区联系最多的一个国家，在日本古代史上留下过比较多的记载，现存的历史古迹也相当不少，相对而言旅游资源也就比较丰富。像是平安时代著名的源平合战期间，有一场大战就发生在讃岐国的屋岛这个地方，史称“屋岛之战”。从本州的福原（现在的神户）一带败退下来的平家军队渡海撤退到四国岛集结，准备凭借天险继续顽抗。作为源氏主将之一的日本历史上著名的英雄豪杰源义经率轻车简从登陆四国岛，在屋岛这个地方偷袭平氏大军得手。平家一败再败，由先代平清盛苦心经营多年的濑户内海制海权从此沦丧，平家走向灭亡也就不可避免了。屋岛是香川县东部一座海拔仅 292 米的小山包，却拥有可以俯瞰整个濑户内海东部的开阔视野，无疑是一个观光的好去处，『乌冬面之国的金色毛球』第 4 话里就有相关的剧情。

从屋岛山顶往西看，可以将整个高松港和高松市区尽收眼底。高松市是香川县，乃至整个四国岛的经济文化中心，人口 42 万多，以日本的标准而言可以算得上是一座中型城市了。作为典型的地方性核心城市，高松市临海而建，人口稠密区都集中在港口一带。曾经作为 12 万石高松藩领主松平家居城的高松城也屹立于港



口边，是一座日本不多见的临海城堡，海风和海水到城池的腐蚀比较严重，而且不利于海上防御，所以在日本“海城”十分少见，虽然现在的高松城并不是江户时代传下来的原装货，只保留了几座橹而没有最气派的天守阁，但毕竟名列日本百名城，花 200 日元的低廉票价进去看看风景还是不亏的。



▲高松城的艮橹与护城河，高松城直接临海而建，护城河直通大海



关于“金色毛球”

About the comic and animation it s...

在小众漫画月刊『COMIC @BUNCH』的2012 年 8 月号上，出现了一部叫『乌冬面之国的金色毛球』的漫画，这本漫画月刊定位于“男性向青年漫画”，但连载阵容杂七杂八，并没有鲜明的风格，『乌冬面之国的金色毛球』也是一部看上去不怎么对男性青年胃口的作品，因为



是针对都市人的情感世界，总要变着法子灌点鸡汤，让观众觉得这餐吃的物有所值。这样的题材之所以能火，固然有社会内在的需求在推动作品的生产和消费。日本是一个外食率相当高的国家，高压力和快节奏的工作生活状态严重挤压了人们在家做饭吃饭的精力和时间，再加上不婚和少子化的趋势不可逆转，都市人与家人在餐桌上共享料理的机会变得越来越少。如果说家庭餐桌是一个充满了爱和交流的空间，那么日本人正在逐渐失去这样的场所。『幸腹涂鸦』、『天真与闪电』这样的作品就是为了呼吁人们重回家庭餐桌而创作的。起初『乌冬面之国的金色毛球』也给人这样的感觉，男主角俵宗太是少小离家在东京打拼的上班族，如今父母双亡才回到故乡料理后事，眼看家传的乌冬面店就要变卖，这时在煮面的大锅里出现了一个不可思议的金发正太 POCO，不经意间改变了宗太对生活的看法，他决定放弃东京的事业，拾起父亲的手艺，在故乡开启新的生活。以上是标准的鸡汤番套路，也很符合女性受众的口味。俵宗太被描绘成一个极富"母性"的男主角，长相温和，性格平实，对孩子有耐心，还做的一手好料理。现实中这样的男人莫说是在日本，放眼整个世界都是相当稀有的存在。正因为稀有，才令人憧憬不已。这大概就是作者以女性

主角是一个刚过 30 岁的无业青年和一个由狸猫变化而成的小正太，这样一部融合了一点点美食、一点点奇幻的"乡土 + 亲情"题材的漫画，横看竖看都是比较讨女性读者欢心的作品。漫画比较少见的把舞台放到了遥远的香川县高松市——一个有着"乌冬面之国"美誉的地方。因为作者筱丸のどか就是高松人，在高松当地高中毕业后为了追逐梦想而成为漫画家，出道多年却始终没有建树，『乌冬面之国的金色毛球』是她第一部正式连载，没想到运气不错竟然得到了动画化的机会。



作品名里的"乌冬面"让人很容易将本作跟美食题材联系在一起，诚然最近两年美食题材动漫画再度博兴，『食戟之灵』、『幸腹涂鸦』、『天真与闪电』、『天堂餐馆』等作连续动画化，不断在荧屏上刺激观众们的味蕾，可能是受到大热作『孤独的美食家』和『深夜食堂』两部作品的影响，如今的美食番多少都带有一些禅味，在烹饪朵颐之余，还不忘说教一番，尤其



思维思考得出的结论，当然以结果而论『乌冬面之国的金色毛球』是成功的，无论男女，很多人就是把这部作品当成治愈番来看，动画播出时正值去年深秋，这一大碗热乎乎的乌冬面灌下去，确实挺温暖人心的。不过客观的品评这部作品，美食的元素并不占主要地位，乡土情怀才是主旋律。

同样的乡土题材作品，近几年我们也看了不少，眼下已经拍到第 6 季的『夏目友人帐』就是典型的例子,其他还有像『在盛夏等待』、『悠哉日常大王』、『熊巫女』等。无论是拜访妖怪朋友也好，拍青春小电影也好，嬉笑玩乐悠哉度日也好，跟熊打情骂俏也好，目的都是想把故乡最好的一面拍出来展现给观众看，而且要拍那些远离都市喧嚣的外乡风情,越远越好。『夏目友人帐』窝在熊本县的乡村不出来，『熊巫女』选了个秋田县人迹罕至的小山村安静卖萌，『在盛夏等待』里的小年轻们在长野县的小县城里做着文青梦，常大王们则忙着玩耍捣蛋，没空告诉你老家到底在哪个犄角旮旯的乡下。看『乌冬面之国的金色毛球』的套路应该更像这一类

作品，在香川县到处走走看看玩玩，偶尔叫上三五好友搞点美食祭祭五脏庙，吃饱喝足再抹把泪，小日子过得有滋有味。『乌冬面之国的金色毛球』打的是亲情牌，这在小城市和乡村地区特别受重视。去年日本的新生儿出生总数已经历史性的跌破 100 万人，照这个趋势下去不出 50 年总人口要跌到 1 亿以下，换言之就是离完蛋不远了。其实少子化现象在大都市特别严重，在地方上情况不算太糟，常大王们都有不止一个兄弟姐妹，『乌冬面之国的金色毛球』里登场的几个配角也都有子女。地方小城市和乡村面临的严峻问题是空洞化，年轻人离开老家去大都市谋求发展，从此不再回乡，他们很快成了不想生育的都市人，而故乡只留下上了年纪的父母，这种恶性循环不仅在日本，在现在的天朝也是普遍存在的社会问题。『乌冬面之国的金色毛球』的作者敏锐把握住了矛盾的核心，那就是如何让离乡谋生的年轻人重回故乡发展，无论是打亲情牌也好，纯粹割舍不下故乡的景色和美食也罢，出路不可能这么容易找到，这需要地方上努力提升竞争力，把流失的年轻劳动力重新再吸引回来。『乌冬面之国的金色毛球』的舞台香川县很积极地接下了这个课题，把对于这部作品的重视程度提升到了战略层面上，连副知事也亲自出面为动画站台吆喝，正因为有着这样的社会背景，所以这部原本只在不知名小众月刊上连载的漫画才能在去年竞争激烈的秋季新番档期中占有一席之地。

承接动画制作任务的 LIDENFILMS 社一开始就卯足了劲。最先成为热议话题的是动画那异常惹眼的声优阵容，男主角启用了正当红的中村悠一，可能很多人都不知道中村真的就是高松市出身，高中毕业以后为了声优梦想才远赴东京求学，后来考入代代木动画学院，2001 年出道正式踏上声优的道路。剧中俵宗太的讃岐方言不太多，但中村应该是讲得最标准的一个，当然他在东京生活多年，乡音可能多少有些生疏了。与中村演对手戏的 POCO 的声优是近两年突然蹿红的子供役声优古城门志帆，因为 POCO 口齿不清，配音工作应当相当有难度。配角声优的豪华程度也令人咋舌，剧组特地请来了中村现实中的好友杉田智和来饰演俵宗太的死党中岛忍。姐姐凛子一角由中原麻衣出演。杉田和中原两人的方言台词都很多，麻衣还唱过一首德岛民谣，令人印象十分深刻，至于口音的问题恐怕只有香川县当地观众最有发言权了，笔者是听不出个所以然啦。其他配角还有福山润、花泽香菜、立花慎之介、鸟海浩辅、皆口裕子、牧野由依等人，都是随便哪部片子里都轻松扛下主役的著名声优，一口气请这么多名声优，而且请的又是老牌音响监督鹤冈阳太，看得出制作公司 LIDENFILMS 不走捷径的稳健风格，而且本作既不趁机卖角色歌，也不大搞广播剧，反而让人觉得有点低调过头。

在动画刚开始制作时，坊间一度有小道消息传出，爆料原动画监督井端义秀因为在自己的 facebook 上公然指责系列构成高桥ナツコ，惹怒了高桥和制作人柴宏和，从而遭到了撤职的处分，重新换上一个叫宅野诚起的监督。其实与豪华的声优阵容相比，动画的制作团队相对而言显得默默无闻，无论井端也好，宅野也罢，都不是大牌监督，宅野此前还拍过几部 LIDENFILMS 的作品，算是嫡系监督人选，井端的资历就更浅了。受到指责的高桥ナツコ倒是业界非常有名的女性脚本家，非常擅长写女性题材作品，也做过『萌菌物语』这样的片子，

▲漫画原画的作风一眼就有女性向的感觉



对把握一部以卖萌催泪见长的作品应该完全不在话下，不知为什么会无端受到监督的指责，看来业界监督、脚本与制作人三者间关系难以调和的情况还是相当普遍的。不过，除了这次监督换人风波以外，『乌冬面之国的金色毛球』的制作一切顺利，演出中规中矩，作画水准稳定，音乐方面也可圈可点，可见 LIDENFILMS 是一家相当有实力的公司。



关于 LIDENFILMS

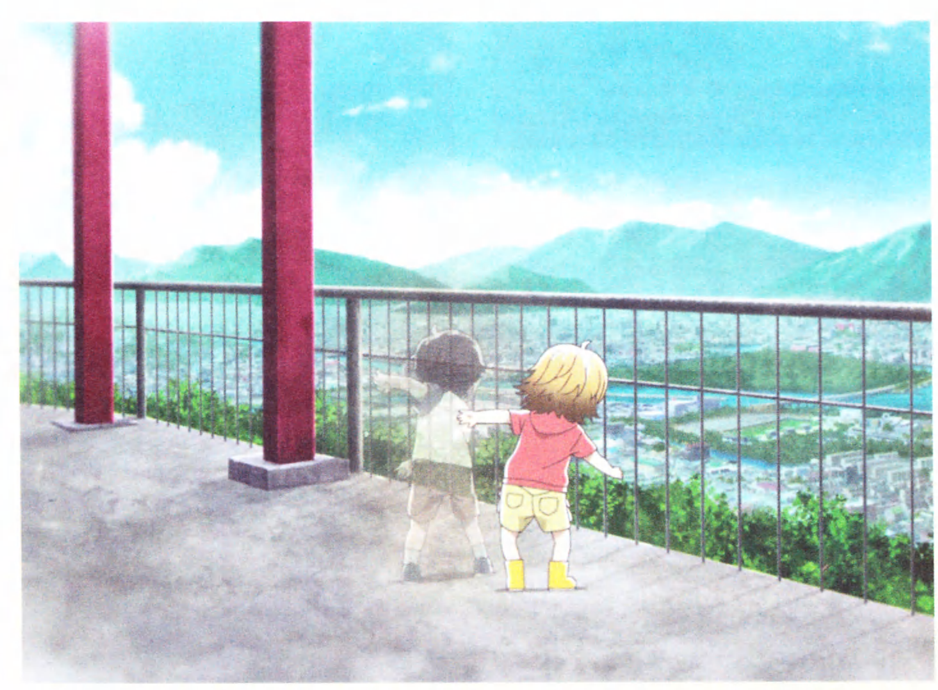
Newborn elite production company



LIDENFILMS 是 2012 年成立的一家新晋动画制作公司，总部设在动画氛围浓郁的东京都杉并区，公司的创始人之一松浦裕晓是另一家动画公司 SANZIGEN 的老板，后者也比较年轻，创业于 2006 年，代表作是『苍蓝钢铁的琶音』系列，松浦同时也是 Ordet 的老板，就是那家一度想帮助宽叔制作『Wake Up! Girls』咸鱼翻身的动画公司。松浦与他的合伙人里见哲郎，外加曾在 MADHOUSE 和 SHAFT 工作多年的资深制作人岩城忠雄三人一起出资设立了 LIDENFILMS，新公司的老板是里见哲郎。

因为与 Ordet 和 SANZIGEN 有着很深的关联，LIDENFILMS 创立以来经手的大部分作品都是与上述两家公司共同制作的，比如『战勇』和『黑白小姐』等。LIDENFILMS 独立制作的第一部本格 TV 动画是 2013 年的泡面番『あいうら』，翌年的异色之作『火星异种』就让 LIDENFILMS 一下子声名鹊起。此后该公司逐渐发力，接连制作了『山田君与七魔女』、『石膏男孩』、『她和她的猫』、『乌冬面之国的金色毛球』等作，今年又新公布了『无能的魔法教师与禁忌教典』和『恋爱禁止的世界』两部强势新番，前者已经在 4 月档里播出。

LIDENFILMS 因为有以上好几家关联企业，制作班底深厚，业界关系牢靠。公司 2015 年还大胆从京都动画挖角人才，成立了京都工作室，可说是近几年动画业界发展势头最迅猛的新公司之一。







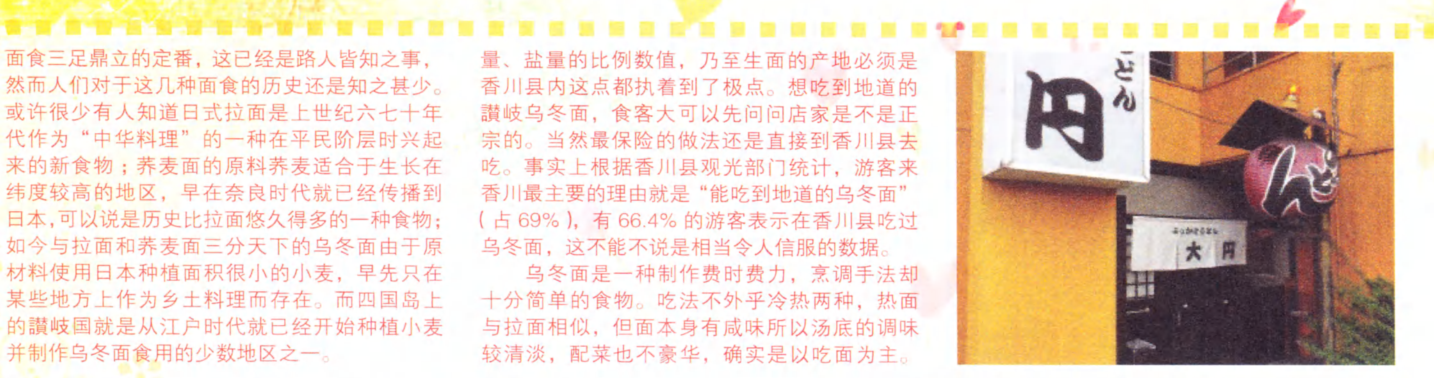
食：乌冬面的国度

Udon noodle' s county

介绍完了作品和制作公司的的背景，接下来来谈谈美食。

嗯……麦芽的香气。来到乌冬面的国度，当然要大吃特吃乌冬面——笔者本想这么说来着，可惜来自面食大国的天朝，从小在苏帮细面的饮食文化熏陶下长大的笔者对乌冬面并没有太大兴趣，对乌冬面的品尝也就是点到为止的程度了。

香川县诚然是不折不扣的乌冬面王国，不过乌冬面在香川县的历史并没有人们想象的那么长。日本从来就不是一个面食文化历史悠久的国度，如今拉面、乌冬和荞麦面被视为日式



面食三足鼎立的定番，这已经是路人皆知之事，然而人们对于这几种面食的历史还是知之甚少。或许很少有人知道日式拉面是上世纪六七十年代作为“中华料理”的一种在平民阶层时兴起来的新食物；荞麦面的原料荞麦适合于生长在纬度较高的地区，早在奈良时代就已经传播到日本，可以说是历史比拉面悠久得多的一种食物；如今与拉面和荞麦面三分天下的乌冬面由于原材料使用日本种植面积很小的小麦，早先只在某些地方上作为乡土料理而存在。而四国岛上的讃岐国就是从江户时代就已经开始种植小麦并制作乌冬面食用的少数地区之一。

量、盐量的比例数值，乃至生面的产地必须是香川县内这点都执着到了极点。想吃到地道的讃岐乌冬面，食客大可以先问问店家是不是正宗的。当然最保险的做法还是直接到香川县去吃。事实上根据香川县观光部门统计，游客来香川最主要的理由就是“能吃到地道的乌冬面”（占 69%），有 66.4% 的游客表示在香川县吃过乌冬面，这不能不说是相当令人信服的数据。

乌冬面是一种制作费时费力，烹调手法却十分简单的食物。吃法不外乎冷热两种，热面与拉面相似，但面本身有咸味所以汤底的调味较清淡，配菜也不豪华，确实是以吃面为主。

▲烹调手法十分简单的讃岐乌冬面，冷乌冬面有时候只需撒上一点葱花就能食用，无需其他浇头和配菜



▲动画第一话里出现过的一家叫“大圆”的乌冬面专门店

小麦的生长特点与水稻完全不同，需要长时间的日照与相对比较干燥的土壤。日本列岛冷暖分明，水汽充足，是非常理想的水稻产地，但反过来说就非常不适合种植小麦。自古以来讃岐一带比较符合小麦生长的要求，所以从江户时代以来有比较长的小麦栽培历史，能种出品质不错的小麦，磨成的面粉大都用来制作成乌冬面。除了小麦粉，盐也是乌冬面不可或缺的原料，盐不是作为一种调味品，而是与面粉和在一起直接加入到乌冬面的制作中，临海的讃岐国也是海盐的产地。有这两大得天独厚的条件，才催生出作为乌冬面发祥地、最大产地和消费地的香川县。

现在遵循最高标准制作的生讃岐乌冬面有着一套严格的流程和标准，且已经作为行业准则在所有出售讃岐乌冬面的店铺施行并公示。这套流程从手打、和面、发酵的时间，到加水

冷面的做法是将熟的乌冬面放置冷却或干脆冰镇后撒上配料直接食用，是没有汤底的。因为乌冬面都是粗面，汤底清淡，配料也简单，所以未必是人见人爱的一种面食，习惯吃细面的笔者就更偏爱拉面和荞麦面，粗面的话米粉的口感也比乌冬要好，这是笔者的个人感受。不过其实在日本人当中也分喜欢和不喜欢乌冬面



▲在香川，很多乌冬专门店都把餐牌贴在墙上，很有昭和式的古老感觉

的两派（但几乎没有不喜欢拉面的日本人），著名作家村上春树就曾在随笔中谈论过他对乌冬面的看法，他认为国产小麦粉的质量不如进口的好，价格也贵，店家没有不用进口小麦粉的道理，但这么一来讃岐乌冬面坚持本地生产的原则又有何意义？确实是真知灼见。事实上早在 2004 年香川县的一份调研报告就指出县内有 80% 的店都在使用澳洲进口小麦粉，而不是宣传里所说的“100% 香川县产小麦”，这种表里不一的营销策略已经作为一种行业潜规则心照不宣地延续了很多年。如今在中国的很多城市也能吃到号称正宗的讃岐乌冬面，比如在近几年大开分店的“丸龟制面”就是一家地道的香川县企业，但店里用的生面是否原产自香川县实在很令人怀疑，况且食客也没有精明到能靠舌头分辨真伪的程度，毕竟只是一碗面罢了。

但不管怎么说，乌冬面都是香川县最拿得出手的一块招牌，值得香川人扑上所有宣传资源来大肆推广。香川县最年轻的副知事（副省长）要润就是推广“乌冬面之国”的活动中最起劲的一个，这位香川出身的 80 后帅哥从政前是个著名演员，出道时靠在国民特摄剧『假面骑士』系列里演主人公冰川诚一跃成为国民偶像，艺能事业顺风顺水，还利用个人影响力当上了家乡的副省长，实在是年轻有为。这位演员出身的政客深谙演艺圈对媒体的吸引力，他自导自演各种宣传片，大力推广香川县的乌冬面，去年更是与 LIDENFILMS 一拍即合，加入到了『乌冬面之国的金色毛球』剧组中担当下集预告的念白工作，动画里要润的二次元形象当然是按照他本人的样子设计的，不，本人应该更帅一些。



▲以艺人身份从政的著名演员要润，曾是国民特摄偶像

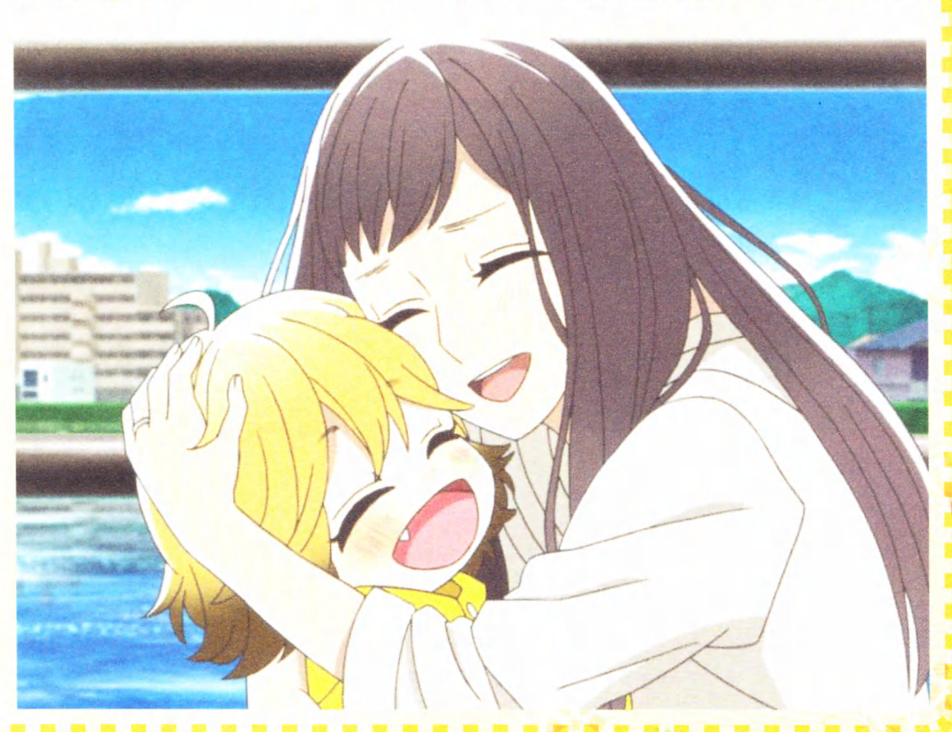
最后说说乌冬面店的业态。此前在日本吃惯拉面的笔者对乌冬面独特的业态了解并不多，到了香川县一看才大开眼界。在香川，乌冬面店有三种主要形式：一般店、自助店和制面所。一般店就是常见的饮食店，进去拿菜单点餐吃饭，之前提到的“丸龟制面”就是这类连锁店。自助店在日本也不少见，食客进店后在自动贩卖机上付钱买饭票，交给店员后等待自行取餐，





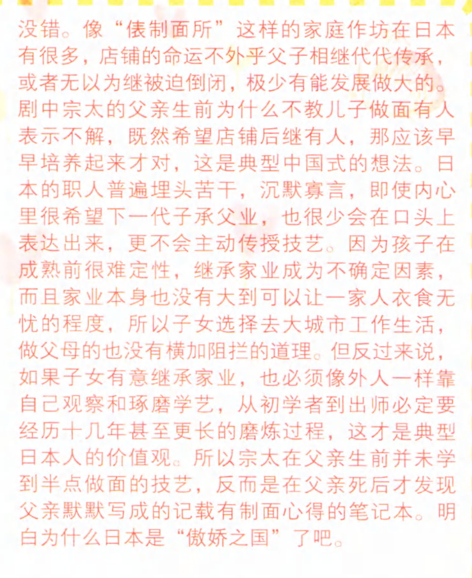


▲还原了动画里的乌冬面加天妇罗大虾



吃完后自行归还餐具。这类店成本低、效率高，缺点则是菜单品种少。最后一类制面所在香川多有分布，在日本其他地方就比较零星了。其本质上是家庭式乌冬作坊与小餐馆的结合体，菜单品种也有很有限，部分服务需要食客自助，但与自助店最大的差别是食客能买到店家做好的生面回去自己下。附近的街坊上班族都是小店的老食客，也可以说制面所的存在就是因为有这些不离不弃的回头客。

『乌冬面之国的金色毛球』里主人公的家——“俵制面所”就是这样一家店。不少人看完动画后都觉得主人公俵宗太从不继承父亲店，到最后逐渐有所觉悟是近两年比较流行的家族题材动漫作品的一种套路，说套路确实也



没错。像“俵制面所”这样的家庭作坊在日本有很多，店铺的命运不外乎父子相继代代传承，或者无以为继被迫倒闭，极少有能发展做大的。剧中宗太的父亲生前为什么不教儿子做面有人表示不解，既然希望店铺后继有人，那应该早早培养起来才对，这是典型中国式的想法。日本的职人普遍埋头苦干，沉默寡言，即使内心里很希望下一代子承父业，也很少会在口头上表达出来，更不会主动传授技艺。因为孩子在成熟前很难定性，继承家业成为不确定因素，而且家业本身也没有大到可以让一家人衣食无忧的程度，所以子女选择去大城市工作生活，做父母的也没有横加阻拦的道理。但反过来说，如果子女有意继承家业，也必须像外人一样靠自己观察和琢磨学艺，从初学者到出师必定要经历十几年甚至更长的磨炼过程，这才是典型日本人的价值观。所以宗太在父亲生前并未学到半点做面的技艺，反而是在父亲死后才发现父亲默默写成的记载有制面心得的笔记本。明白为什么日本是“傲娇之国”了吧。





住：并不比其他地方便宜

Narrow living environment

如果想到香川县旅行，首先要解决的就是行和住的问题。在香川县住宿的选择不太多，一般推荐住在高松市区，或东面相邻的丸龟市内。从最廉价的胶囊旅馆，到提供"一泊二食"的温泉旅馆，价位差距大到十几倍，这点跟日本其他地区并无不同，总体而言并不比其他地方便宜。只是中低端住宿的选择就不如大城市多了，胶囊旅馆一晚不会低于2500日元，丸龟市内4500日元左右可以住到单间。

笔者倒是在高松市订到过一家一晚只要1500日元的低价胶囊旅馆，不过这个优惠方案是仅提供给"四国遍路参拜者"的，住宿前必须先出示御朱印帐，这很四国，很香川。至于什么叫"四国遍路参拜者"，下文会介绍。如果打算做环岛旅行，那么建议选择住宿在高松、松山和高知，如果只玩香川和德岛，那么在高松连住性价比更高。



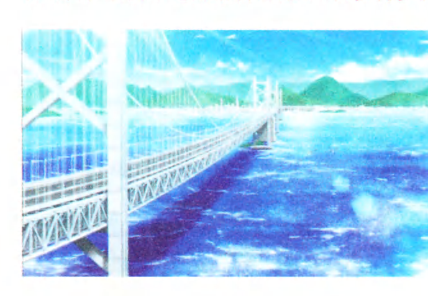
行：海陆空三种方式

Extending in all directions

进出香川县有海陆空三种交通方式，笔者都简单介绍一下。陆路是最常用的一种，全长12300米、雄伟的濑户大桥（动画OP的第一个镜头）直接连通了香川县的坂出市与对岸冈山县的仓敷市，这座大桥为公路、铁路两用桥，通过一条濑户大桥线连接起冈山与高松两大城市，坐最快的"Marine Liner号"旅行单程只需54分钟，便捷而廉价。而且这条线路在JR西日本发售的"关西广域乘车券"的有效范围之内，到关西旅行时顺道去高松玩一天，可以实现当天往返。当然走公路坐大巴也是不错的选择，从冈山经濑户大桥到高松是一条比较近的线路，耗时约2小时；而从大阪出发经神户和淡路岛，走鸣门大桥进入四国岛的路线虽然需耗费4小时以上，但也不失为一种选择。

四国岛内的交通以铁路为主，公路巴士为辅的方式最为主流。香川县内的两家大手铁道运营公司是JR四国和高松琴平电气铁道。JR四国有予讃线和高德线两条干线在高松站交汇，予讃线往西一直通到四国岛另一端的重要城市松山市，高德线往东连接高松与德岛县最大城市德岛市。两条线路上都有特急列车可坐，从高松到松山最快也需要160分钟，高松到德岛最快则需要70分钟，在没有新干线可坐的前提下，在四国岛内几个大城市之间移动并不是件特别轻松快捷的事。琴电目前有琴平、长尾、志度三条线路，基本覆盖了香川县内人口较多的一些内陆地区，对于在香川县内做短途旅行的游客来说，搭乘琴电比JR要方便得多。此外特别对于『乌冬面之国的金色毛球』的圣地巡礼而言，利用琴电的场合也比JR要多得多。四国岛是相对封闭的环境，为了方便游客做环岛旅行，JR四国联合了其他5家运营公司推出了一张"四国铁路周游券"，可以说是利公共交通在四国旅行的首选乘车券（详见TIPS1）。

如果走海路的话选择就更多了，高松港与冈山、神户之间都有直航线路，通过铁路周转还可以前往和歌山、广岛和九州岛，如果不在意时间，银子也充裕的话，不妨体验下风平浪静的濑户内海之旅。





▲动画OP第一个镜头里就出现的濑户大桥



▲奔驰在濑户大桥线上的"Marine Liner号"快速列车，从高松到冈山只需54分钟，而且无需特急费



▲全长12.3公里的濑户大桥，通行唯一一条连接四国与本州岛的铁路线

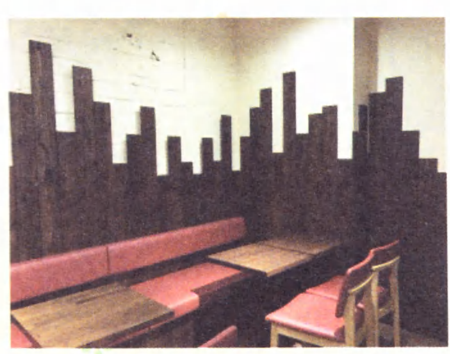
最后说说空路。从上海飞往四国岛有高松和松山两个选择，春秋航空起降的高松机场是比较廉价的选择，淡季经常可以拿到1元的超低价机票，往返总价最低只有500元不到，真正实现了“千元游日本”的口号。高松机场距高松市区有相当长的一段距离，最简便的方式是搭乘琴电的联络大巴直接去JR高松站，也可以中途下车换乘琴电琴平线去往高松市内的其他地方。





▲剧中曾出现过的琴电太田站





▲动画第2话出现的一家甜品店，现实中在常磐町商店街入口，店名很可爱叫“三只小猪”

高松机场目前有中国大陆、香港、台湾、韩国的四家航空公司开通直飞的国际线路，春秋航空的频率是一周5班，虽然跟临近的关西国际机场比起来完全不值一提，但比爱媛松山机场东方航空的一周2班要多，而且高松机场毕竟开通国际航班多年，各种软硬件设施都很到位，通关手续熟练快捷，比笔者去年夏天造访的鸟取米子机场高出好几筹（忘不了被当成走私犯搜身的经历2333）。笔者去的时候还有高松机场直通新大阪站的免费巴士，这条线路



▲琴电与『金色毛球』搞联动活动时还是去年动画播放前的事，所以用的是漫画版的角色形象

由香川县政府提供赞助，专供搭乘春秋航空的旅客乘坐，免费（而且是往返）这点确实很有吸引力，旺季时起降大阪关西和高松两机场的机票差价相当可观，如果愿意牺牲半天时间坐大巴的话，把机票买到高松是性价比很高的一个选择。不过可惜的是香川县对这条线路的赞助到2017年4月1日为止就结束了，目前只剩下高松机场至冈山站的免费联络巴士，需要在冈山站购买“关西广域乘车券”继续高性价比的铁路旅行。

TIPS1 四国铁路周游券

这是一款2012年由JR四国牵头联合四国岛上其他五家铁路运营官一同开发推出的优惠乘车券，只面向外国游客发售。有2-5天4个票种（每一种又分成人和儿童票，儿童票价减半），售价分别为7400、8500、9400、10000日元，很显然5日票的性价比最高。根据日本观光厅调研发现，截止2010年每年赴四国岛旅行的外国游客数量不足13万，其中作为主力的中国大陆、台湾和韩国游客总数不过5万一年，远远低于日本其他观光热门地区。外国游客不来四国的一个很重要原因就是交通不便，所以





▲琴电瓦町站附近的常磐町商店街，这里是高松市最热闹的地段之一



▲琴电长尾线的“金色毛球”主题电车



▲从飞机上看香川县是这样的感觉，遍布着几百米高的丘陵，适合种植作物的耕地面积并不多

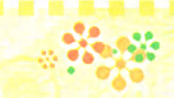


▲俯瞰整座高松市，高楼很少，朴实无华的海边城市的感觉

首先将四国岛上存在的6家铁道公司联合起来推出一张通票以解决换乘和优惠车资问题是绝对的务实之举。

如果想要在四国完成一趟环岛旅行（事实上做不到，因为在高知县东南角有一段两条铁路线未能相连，成为一大缺口），最低限度也需要4天，5-7天比较适宜，那么一张1万日元的5日票就是游客的最佳选择了。之前提到的从高松到松山的特急列车“石锤号”单程就需要5670日元，周游券的性价比是不言而喻的。

四国铁路周游券可以在国内先找旅行社购买兑换证，也可以到了日本直接购买，在JR高松、松山、德岛、高知这四大车站均有售。不过在高松和松山机场并无销售，游客必须自行解决从机场到JR站的小交通。▲





游戏名:水葬銀貨のイストリア
中文暂译:水葬银币的伊斯特里亚
公司:ウグイスカグラ
原画:桐葉
剧本:ルクル
音乐:めと
发售日:2017年3月24日

INFO

献给人鱼姬们的happy end『水葬銀貨のイストリア』

■文/湿帝
■责编/如月千华、稗田
■美编/塔里

LAUGHED, AND PLUNGING DOWN. FORGOT IN CRUEL HAPPINESS. THAT EVEN LOVERS DROWN.

"水葬银货"——水之都Amemadoi的特产苹果。
过去，住在岛上的人鱼姬被岛上的人们不断利用，并在生命的尽头许下诅咒。
从此，岛上的人们再也没法正常流泪。水葬银货，正是为平息诅咒而献祭的供物。
~~即使如此，这个小岛至今依然失去眼泪~~
这个悲伤的传说，依然与"现在"连结着……

第一章♥Lonely boy

茅琦英士因过去被卷入拐带事件，以及身为受害者之一兼加害者亲属的身份让他在学校受到孤立，同时与同为受害者的青梅竹马煤谷小夜保持着微妙的距离。虽然他老是被老师安针塚一美劝诫多交朋友，但他无意改变自己的处境。后来英士被同班的进藤和奏找上询问一美的行踪，他意外看到她手上的社团创办申请书。

随后，英士在放学回家的路上，沙场中一名金发少女的奇怪举动引起他的注意。当他发觉自己打扰到对方准备离开时，少女捡起他疏忽掉下的扑克牌并向他搭话。尽管英士不习惯与陌生人交谈，但身为后辈，小不动摇的态度让他感觉难以拒绝，最后他答应摇的请求，教导她怎么玩"神经衰弱"。

几天后，英士在校外活动中意外看到和奏与两名三年级生——黑铁及其手下在激烈地争吵，其后摇挺身而出并站在和奏的一方。旁观的英士猜测出眼前事态的起因：由于黑铁和他的手下长期占据空置的社团活动室，而且学园方面顾忌黑铁父亲的身份对其行为熟视无睹，

和奏的社团申请没法通过。此时黑铁提出一个“建议”——和奏等人如果在神经衰弱的对决中胜利则能免费使用部室，但若败北而要支付高额的社团活动室租用费。面对如此明显的陷阱，愤怒的摇失去冷静而选择应战。

对决的日子终于来了，身为局外人的英士本没打算介入其中，但小夜意外的话语让他产生动摇。另一边，黑铁威逼惨败的摇履行要求，此时英士挺身而出，并作出对自己不利的规则来作为自己介入的条件——若黑铁每猜中











一对就能获得一定的高额资金，当他取得胜利则进行结算，若黑铁在对决中积累的资金也达到一定数目，直接判他胜利。在金钱的诱惑下，黑铁答应与英士进行对战。

在对决初期，英士陷入一面倒的状况，但随着黑铁积累的资金越来越多，英士设下的陷阱开始起效——随着手上资金增多，黑铁陷入亢奋状态而失去平日的冷静，接连出现失误，英士藉此反击，最终反败为胜。对决结束后，目睹这一切的一美看破英士设下的陷阱——英士用高额资金作为赌注的确是为了扰乱黑铁的思路，但真正目的是保证他的作弊不被看破。

就这样，围绕部室的神经衰弱的胜负就这样降下帷幕，和奏和摇的“烟花部”也顺利创立。只是这一切，仅是这个故事的开始……

第二章♠Run away

神经衰弱对决结束的几天后，英士、英士的妹妹夕樱，以及小夜迎来每年重要的一天——他们的“父亲”——煤谷宗名的忌日。以宗名去世的那天为分界线，英士表面上与小夜保持一定距离，但内心总是将小夜的事情



放在首位。将小夜送回家后，英士经过一条小道时，像被某些东西引导般地走进小道，更意外看到一名浅蓝色长发的少女被卡在垃圾桶上……

少女用懒散的语气向英士请求援助，尽管英士感觉少女充满可疑的气息，还是向她伸出了援手，但很快被少女牵着自己鼻子走，英士最后无奈之下将她带回家，万幸（？）的是夕樱当晚在小夜家过夜。少女自称从某处逃出来，并报上自己的姓名——汐入玖玖里，但自己的其他情况则一直与英士打马虎眼。第二天夕樱回来后，奇想天开性格的她马上与玖玖里情投意合，被两人折腾的英士感到无比脱力，但在接到“主人”的电话后马上回复平常的状态。

八栩红叶——身份来历均不明的神秘少女，但对英士来说，自己如今所拥有的一切，无论是平稳的生活还是扑克的技术，几乎都是红叶赋予他的，因此红叶是他现在绝对无法反抗的存在。但当红叶命令英士要在三天内找到“某人”时，他还是有所迟疑——红叶所要找的对象正是玖玖里。当他得知玖玖里与岛上最强势的“久末家”扯上关系时，内心更加产生动摇。英士明白红叶的命令是绝对的，只能压抑内心的波澜接受了。



晚上，尚不知情的玖玖里和陷入纠结的英士在购物回家途中，从远处观察到久末家的现任家主——久末紫子及她的部下们似乎在寻找东西，玖玖里突然陷入恐慌状况，所幸对方并没有察觉二人的存在很快就离开现场。尽管英士早已清楚情况，但他还是向玖玖里进行确认。英士从玖玖里口中确信岛上传闻的真实性——久末家旗下的久末医院，现任院长久末道理拥有奇迹般的医术，救治了众多身患重疾的病人，同时也给岛上的开发提供巨额财力的资助，久末家因此成为岛上最强势的存在，但同时也有不少传闻暗示久末家染指人体实验、岛上失踪事件、开设赌场等一系列违法事件。玖玖里正是人体实验的试验品之一，被强制进行流泪实验的她遭到巨大折磨，因此才拼死逃离久末家。



随着期限逐渐逼近，英士陷入迷惘，红叶的各种举动更让英士明白背叛她会出现什么后果。在他与夕樱、玖玖里进行抽鬼牌游戏时，玖玖里对他的信任让他更为痛苦。三天的期限终于到来，当红叶的秘书——神峯灯出现在他与玖玖里面前时，英士只能违心地让玖玖里“再相信他一次”。即使玖玖里察觉到自己被英士欺骗时，却依然没有对他产生怨恨。

将玖玖里交给红叶的当晚，英士无意识经过当天与玖玖里相识的那条小路，如同命运的玩笑般，当晚的情景再一次重演——“那边的你，我动不了，所以请过来帮下忙吧”。

再次的相遇，让故事向新的一幕推进……

第三章♣Contrary role

英士从玖玖里口中得知协助她逃离久末家的正是红叶，久末家实际上也早已放弃对玖玖里的追捕，之前的事情仅是红叶的恶作剧。作为对两人开玩笑的“补偿”，红叶让玖玖里以转学生身份成为英士的同班同学。她的加入让英士的校园生活掀起新的波澜。被玖玖里折腾的英士好不容易找到歇息的机会，却被一美告知夕樱发烧倒下的消息。

发烧的夕樱失去往常的欢蹦乱跳，缺乏照顾病人经验的英士只能厚着脸皮联系小夜寻求帮忙。小夜对自己能帮上英士的忙而感到开心，并希望英士以后能更多地依赖自己，但她的这份温柔让英士感到更加内疚。玖玖里此时刚好回到家中，小夜和玖玖里都因对方的出现感到愕然，察觉到形势不妙的英士赶紧进行解释。虽然小夜和玖玖里表面上认同英士的说辞，但两人对彼此的存在还是十分在意。后来摇也来探望同为烟花部成员的夕樱，玖玖里的出现也让她感到吃惊，不过她很快就接受英士的说辞，但她却察觉到英士与夕樱之间似乎存在奇怪的隔阂。

深夜，小夜如往常一样到赌场中进行荷官的工作。三年前，小夜患上重疾，她的父亲宗名为帮她筹集高额的治疗费进行危险的赌博，结果在“某场游戏”中落败被杀。后来红叶出现在小夜的面前并承担她的治疗费用，同时让她在赌场里工作来偿还治疗费的债务。虽然小夜不清楚红叶有什么目的，但红叶的话语和这份债务成为支撑她活下去的理由。

——没错，自己活下去的理由，就是要看到眼前的这个男人，看到这个杀死自己父亲的凶手——C.A步入惨败的末路。









由于在德州扑克中经常拿到“双A”取得大量胜利，加上在赌场中不轻易表露情感，慢慢地，C.A在赌场中获得“A之贵公子”的称号。今天，C.A也一如既往取得了胜利。看着小夜压抑着内心的感情向C.A说出庆祝他胜利的话语时，刚刚挑战C.A失败而失去大量资金的摇终于按捺不住，在休息室中向C.A放话，表示终于一天会将打败他为小夜报仇。只是摇没有想到，她的话语引出绝望的真相——

C.A解除自己的化装，摇看到的正是她所敬慕的前辈——茅琦英士的面容。

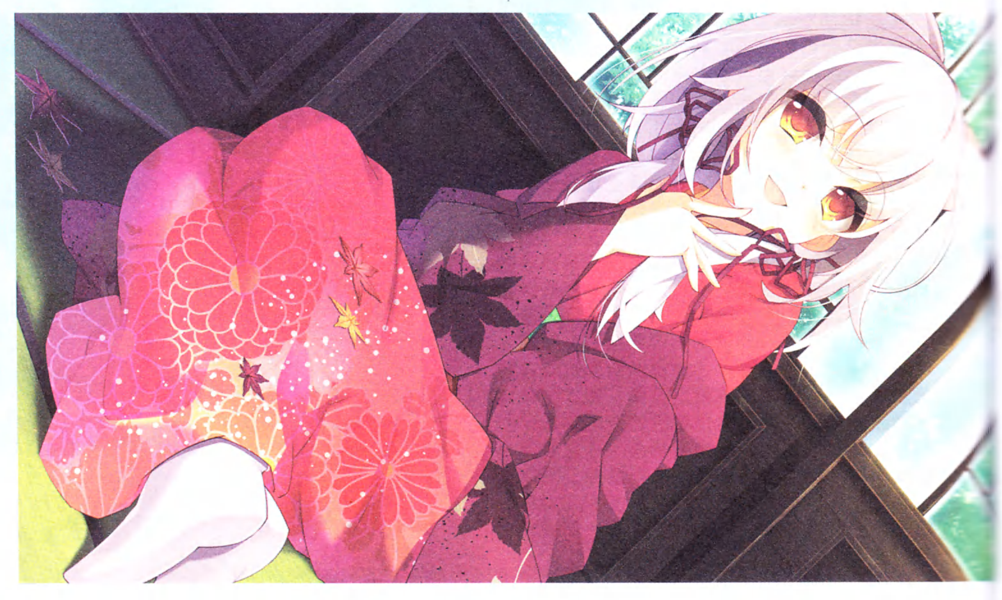
摇没法相信眼前看到的一切，并终于理解到英士为什么要刻意与小夜保持距离，以及他所背负的痛苦。在不知所措的摇面前，英士直言他所做的一切都是为了向小夜赎罪。为了尽快将小夜从债务中解放出来，不管对手是谁，他都会毫不留情地将对手击败。

将真身暴露给摇后，英士在赌场中无法集中精神，最后只能早早退场。八楔家制造的非法兴奋剂“毒苹果”，服用者使用后会充满自信和集中力，但同时也有巨大的副作用。化身C.A的英士正是依靠这药才能在赌场上大杀四方。在英士回家的路上，药物的副作用慢慢腐蚀着他的身体。这时，玖玖里意外出现在英士的面前，在英士面前，玖玖里流下眼泪，当泪水接触到英士时，他受到的痛苦如同魔法般消失了。英士清楚知道岛上的人没法流泪，唯一的例外那就只有——

“人鱼姬的泪，能够治愈所有疾病，简单来说，我就是久末家人工制造出来的人鱼姬。”玖玖里淡然地说出自己的秘密。

另一边，灯向红叶报告摇与英士之间发生的事情。事实上，怂恿摇和资助她资金的正是红叶。目前英士手上的资金加上他赢取摇的资金，即将接近小夜债务数目了。但红叶并不打算轻易地放走英士——“也是时候，让那个孩子稍微输一下呢。”

灯理解到，红叶这温柔的微笑，意味着新悲剧的开幕……





第四章◆Under the darkness

三年前，英士与宗名在赌上一切的“ALL IN GAME”上遭遇，最终宗名被英士打败。为了救治小夜，英士被逼亲手杀死宗名，理解英士苦衷的宗名并没有怨恨他，但对英士来说，即使被宗名所谅解，他依然没法原谅自己的罪行，因此刻意与小夜拉开距离，背负上所有的痛苦。除外相关人员外，唯一知道真相的夕樱也对他的行为抱持着复杂的感情，因此两人之间才出现隔阂。

玖玖里的泪水虽然有治愈功能，但同时会消耗她的生命。尽管英士试图隐瞒玖玖里的秘密，但面对红叶的追问，没法违背红叶的他只能吐露出一切，但红叶似乎早已知道玖玖里的秘密。后来英士与玖玖里在外出时遭遇久末紫子，英士让玖玖里躲在自己的背后，但身为英士曾经主人的紫子似乎对玖玖里的存在不太在意。从紫子的口中，英士得知久末家依然在追寻人鱼姬以及昏迷的前任当家久末道理恢复意识的事情，并察觉到，身为道理女儿的紫子对她的父亲怀有憎恨感……



摇虽然知道了英士的秘密，但她依然用往常的态度与他相处。身为烟花师的和奏祖父因病入院治疗，烟花部本打算弄自制烟花为他打气，但计划存在危险性被逼冻结。另一边，红叶让英士打探一下灯的事情，并表示有需要的话希望他能帮助一下灯。在医院中，英士偶遇前来检查的小夜、夕樱的好友——井土谷祈吏，过去患有重病的她也是被久末道理救治的一人，但对现在知道真相的英士来说，她病情的好转是否也建立在人鱼姬的牺牲之上呢？之后英士找到了灯，灯坦言自己的行动带有危险性，因此不希望英士卷入其中。在英士强烈的要求，灯答应让他协助自己。

晚上，灯在英士的帮助下完成自己的目的之一，但她表示自己还有别的任务，让英士





先行离开。英士随后与正在放烟花的摇等人集合。由于自制烟花存在危险性，在一美的建议下，摇等人用市售的烟花代替，最终让放烟花的计划顺利实施，大家的心意也传达到和奏祖父那里。

此时的英士等人并没有想到，在美丽的烟花下，灯在紫子的指示下将久末道理抹杀……

第五章♥Kill you

“鸟笼事件”——小夜、夕樱、英士三人过去被卷入的拐带案件的别称。在案件发生期间，夕樱和英士的母亲茅琦樱因心力交瘁而去世。经过一段时间后，被拐带的三人被不明人士救出，案件的主犯——夕樱和英士的父亲茅琦征士至今下落不明仍未落网。事件虽然已经结束，但三人身上依然铭刻着事件的后遗症……

过去在祖母的威严下，井土谷祈吏虽然生为女孩却一直被当成男孩来养育。祖母离世后，她从祖母的束缚解放出来，重新恢复女孩的身份，但过去的成长坏境让她产生了一定的性别认知障碍。过去她一直以男孩子的身份与小夜和夕樱玩耍，“鸟笼事件”结束后，恢复回女儿身的她与小夜再会。令祈吏意外的是，小夜将她视为“井土谷祈吏”这个个体来看待，并不在意她的性别问题，祈吏因此对小夜产生特别的感情。不过更令祈吏震惊的是，过去自己在小夜心中的地位，在“鸟笼事件”后却被英士所占有。即使如此，对祈吏而言，就算小夜身边的那个人并非自己，只要小夜能够恢复往常的笑容就已经足够了。后来祈吏在英士的介绍下到久末医院进行治疗，她对英士的些微妒忌也转化为对他的感激。

对祈吏来说，杀死小夜父亲的凶手——C.A是绝对不能饶恕的存在。知道C.A真正身份的紫子盯上祈吏，并表示愿意协助她来对付C.A，只是她并没有将C.A的身份告知给祈吏。就这样，祈吏在毫不知情的状况下成为了英士的敌人，但她完全不敌身为老手的英士，在两人对决结束的瞬间，小夜出现在赌场中，看到眼前状况的她向C.A吐出憎恨的话语。在那之后，祈吏向英士请教能够打倒C.A的方法，英士抱着复杂的心情说出他的建议，同时也作出决心——即使对方与自己一样是为了小夜而战，自己也必须将对方打败。

就这样，英士继续选择他孤独的战斗，而他被“制裁”的时刻已逐渐逼近……



第六章♠Peper tiger

随着时间推移，小夜和玖玖里虽然还是在意彼此的存在，但开始变得情投意合。两人上学中途，紫子意外出现在两人面前，看着变得恐慌的玖玖里，小夜本打算带着她尽快离开，但当紫子突然提到有关宗名和C.A的名字后，小夜不由得停下脚步并露出扭曲的表情。最后在灯的帮助下，两人摆脱紫子的纠缠。

在学校的英士从一美口中得知玖玖里缺席的消息，一美让他早退去照顾玖玖里。待英士回到家时，玖玖里已恢复平静，但她对小夜刚才的表现感到在意，并希望了解更多关于小夜的过去。英士于是说出“鸟笼事件”的内幕——

当时，英士、小夜和夕樱被征士强制进行“扮演游戏”，三人分别扮演着“哥哥”、“妹妹”、“宠物”，同时征士规定小夜和夕樱一旦违背他的命令，身为“哥哥”的英士就会受到惩罚。在如此高压的环境下，三人的精神逐渐出现崩坏。虽然后来灯成功救出三人，他们也重获自由，但小夜已经对英士产生过度的依赖，夕樱则越发变得神经质，至今他们依然饱受事件后遗症的影响……

深夜，英士照常化身C.A在赌场赚取资金，并在某场对决中与灯交手，灯向他发出“ALL IN”的挑战。英士明白打败灯的话，他的目的即将达成，但灯的实力不可忽视，加上英士没有与灯必须战斗的理由，因此他本打算放弃赌局，然而他被灯的话语所动摇，灯的表情更让他联想起当年宗名的身影，他决定相信灯并接受灯的挑战。最终他的这份天真换来的是灯的背叛，他带来的资金也被灯全部吞掉，其损失至少需要半年时间才能赚回，小夜落井下石般的话语更让他感到痛苦。英士终于察觉到，现在的自己根本没法逃出红叶的手掌心……







另一边，在久末医院中，潜藏在久末医院的征士向紫子提出寻找人鱼姬的建议，更说出惊人的事实——小夜已过世的母亲静琉竟也是人鱼姬？！

随着征士再一次登上故事的舞台，新的黑暗开始蠢蠢欲动，故事翻开新的一页……



第七章♣Fishing game

——这仅是一个伪善者的自白——

过去的灯，相信着正义，仰慕着英雄，但在行使正义的路上，她逐渐陷入迷惘并放弃了思考。在“鸟笼事件”结束后，她为了拯救某个女孩正准备行动，却被自己信赖的人所背叛，最后重伤而倒下。察觉到自身愚蠢的她，在意识逐渐堕入黑暗之前，祈望着至少来世能够为“谁”奉献自身。此时，在她耳边传来诱惑之声——“那么，你就为我而活吧。”

这就是灯与红叶的相遇。自那天前，灯就放弃自己曾经的信念，将仅剩的人生全部奉献于红叶。即使如此，看着被自己背叛的英士，她曾经放弃的信念不知为何重新浮现在她的脑海中。英士明白到自己虽然被红叶玩弄于掌心之上，但现在的他没有反抗红叶的能力，而且自己还需要红叶的帮助，因此还不能与红叶翻脸。作为玩弄英士的“补偿”，红叶将他最期待的情报——茅埼征士的动向告知于他。英士获知久末家与征士存在利益关系，并了解征士制造出“鸟笼事件”的原因——既是为了他的欲望，也是为了制造新的“人鱼姬”。



第八章◆Which?

英士从红叶那里得知赌场举行一周活动的消息，为尽快赚回他所损失的资金，英士将大量时间投入在赌博中。夕樱生日的那天，其他人都在为夕樱庆祝，唯独英士依然留在赌场中。在沉迷赌博的英士面前，一美突然出来并将他拉到休息室中。身为局外人的一美知道C.A的真面目已经让英士足够吃惊了，更让他震惊的是，一美告知玖玖里的秘密已经暴露，紫子与红叶正在商量交还玖玖里的事情。

当英士赶到红叶家时，紫子与红叶的商讨已经结束。虽然英士知道自己无法改变红叶她们的决定，但他还是做了些微抵抗。然而面对紫子开出的丰厚条件——对征士的抹杀以及让小夜债务的一笔勾销，英士陷入了迷惘。牺牲玖玖里的话，自己一直以来奋斗的目的就能达成。尽管英士在情感上依然没法接受，但他的理性已经认同紫子开出的条件。英士此时没有察觉到，躲在别室的夕樱倾听着这一切……如同上一次的重现，英士又一次欺骗了玖玖里将她带去红叶那里，尽管玖玖里有所察觉，但她决定直到最后都要相信着英士。当灯带着两人来到红叶家时，家里却空无一人，身为秘书的灯也感到愕然。从桌子上特意摆放出来的录音设备中，他们听到了意想不到的事实——

夕樱在“鸟笼事件”中觉醒为人鱼姬，之后一直隐瞒这个秘密。夕樱曾经试图利用眼泪救治小夜，但始终没法流出眼泪，因此当她

另一边，玖玖里、夕樱和摇在小夜家中开着女子会，看着眼前和平的景象，玖玖里回忆起自己经历的噩梦——身为人鱼姬研究者的玖玖里母亲厌恶着无用之物，因此身为“失败品”的玖玖里遭到她的冷落，而玖玖里的姐姐汐入哀则将她视为亲人来对待，这也成为玖玖里为数不多的幸福之一，只是这样的幸福并没有持续很久。随着玖玖里母亲的意外身亡，征士成为久末医院的特别能力研究开发部部长后，新的噩梦就此开始。哀为了自己的人身安全背叛了玖玖里，将她当成试验品并对她实施惨无人道的辱骂和虐待，企图让玖玖里痛苦而流下眼泪。尽管遭到哀的背叛、辱骂和虐待，玖玖里始终坚信哀所做的一切并非出自她的本心。最后，失去理性的哀试图对玖玖里实施更残酷的酷刑，此时灯和红叶出现并阻止哀的行动，结果哀反而受到重伤。看着重伤的哀，玖玖里觉醒为人鱼姬。残余一息的哀恢复理性并命令玖玖里绝对要严守秘密，并将玖玖里的事情拜托给灯和红叶。红叶让玖玖里谨嘱哀的遗言，即使遭到再残酷的对待也绝对不能流泪，并让她静候逃脱机会的到来。不久后，久末家认为玖玖里是“失败品”，打算将她卖掉，红叶则趁机“买下”玖玖里。就这样，玖玖里终于从长久的噩梦中逃脱出来……





在红叶家中得知征士有动向的英士急忙赶回家，另一边，征士趁玖玖里与摇外出时袭击小夜家，征士的出现让小夜陷入恐慌状态，此时摇赶回来并试图阻止征士的行动。过去的摇无意中与“鸟笼事件”扯上关系而被征士威胁，她在“鸟笼事件”结束后才了解事情的严重性，后悔当初受威胁而没有说出真相，因此她一直寻求赎罪的机会。随后英士赶到，并利用从红叶处夺来的枪支试图射杀征士。但红叶早已预想到英士暴走的可能性，因此把枪支中的子弹卸去。最后征士逃跑，玖玖里利用她的眼泪为受伤的摇治疗。

此时的他们尚不知道，玖玖里是“人鱼姬”一事已被紫子与征士所发现……





面对英士的恳求，灯陷入了动摇。英士应该清楚状况到底有多绝望，但他依然没有选择放弃，试图用尽所有能用的手段去拯救自己想守护的人。过去的灯，的确没法拯救到人鱼姬，那么现在的自己，真的能成为英士的力量，拯救他所要守护的人吗？灯最终作出决断，重新捡起她一度放弃的信念，选择背叛红叶去帮助英士。

另一边，夕樱没法理解英士的举动——她早已放弃一切，为什么英士还要动摇自己的信念？为了彻底打破英士不切实际的幻想，夕樱向紫子提出让自己与英士对决的要求，让英士认清现实。尽管紫子不希望在节骨眼上节外生枝，但征士认为夕樱的要求很有趣，并自称有必胜法来说服紫子。

英士接受了夕樱的挑战，并按照要求化身C.A来到赌场。紫子承诺只要英士取胜，就将夕樱归还给英士并不再与夕樱扯上瓜葛。令英士想不到的是，小夜竟是担任这次对决的荷官。英士理解到夕樱的目的是要让小夜亲眼目睹C.A的惨败，决定全力应战。

知道英士犯下的罪行后怪责自己的无力。自从英士认识玖玖里后，他逐渐有所改变，夕樱认为玖玖里对现在的英士来说是不能失去的人物，因此夕樱在知道紫子打算向红叶追回玖玖里的事情后，她认为终于到自己必须登场的合适时机了，因此向红叶请求让自己来代替玖玖里……



听完夕樱的告白后，英士急忙赶到交易现场。在那里，红叶、夕樱、紫子和征士正准备进行交易。英士无法接受夕樱的自我牺牲，然而夕樱一针见血的话语刺痛着他的内心——“哥哥心中想要守护的对象，第一位排名是小夜吧，那么，第二位呢？现在的话肯定是玖玖里吧。”为了让英士更加痛苦，征士给他最后的机会，让英士选择到底是抛弃玖玖里还是夕樱。

只要牺牲一个人，就能换来其他人的幸福，但这个选择实在太过沉重了。在绝望的状况下，英士作出的抉择是……



第九章♥My sister

直到最后的一刻，英士依然没法选择抛弃任何一个人。“我不会抛弃任何一个人！”，这就是英士作出的抉择。然而，现实毕竟是残酷的，无力的英士只能眼睁睁看着夕樱被紫子和征士带走。即使如此，他也没有放弃希望。抱着些微的期待，他向灯发出请求，希望她能够帮助自己。

面对英士的请求，灯的思绪回到过去——“鸟笼事件”后，灯察觉到征士与久末家存在关联，于是潜入久末医院，并意外与被囚禁的“人鱼姬”相遇。了解到少女遭受的非人对待后，灯打算做好充分准备再进行拯救计划，并与少女约定一定会拯救她，但在计划准备中途，灯被信赖的人背叛而重伤倒下，被路过的红叶所救。当灯打算重新实施拯救计划时，却被红叶告知久末家的人鱼姬已经逝去。灯此时才知道，她潜入久末医院一事早已被道理察觉，道理的目的正是让少女受到更深的绝望而流下更多眼泪。灯终于明白到，自己到头来只是被人当成小丑来利用，自己想拯救他人的信念竟是如此脆弱不堪。灯从此放弃了她的信念，死心塌地为红叶卖命。









另一边，灯潜入久末医院试图查明紫子的目的。在看到相关资料后，灯才意识到当初自己遇到的人鱼姬竟是紫子的妹妹——久末紫乃。灯终于理解为什么紫子总是贬低灯的原因——因为自己也是间接害死紫乃的其中一人……

英士与夕樱终于对决，一开始英士占有优势，但随着战局的深入，局势发生变化，英士被夕樱步步紧逼，他更察觉到这场对决有不协调之处，但始终抓不住焦点。在关键的一局，英士拿到KK的手牌，夕樱却主动提出“ALL IN”的挑战，并声称自己的手牌是AA。英士明白KK对上AA取胜概率很低，但也没法确认夕樱话语的真实。面对夕樱的挑战，英士作出的选择是——



第十章♠Bad apple

英士最终选择放弃这盘赌局，当他看到夕樱的手牌实际上是AQ时，开始产生后悔的念头，但小夜对C.A选择放弃似乎感到吃惊。察觉到异样的英士要求休息半小时，在休息室里，英士察觉到小夜恐怕要通过作弊来帮助夕樱，这样的话自己根本毫无胜算。此时摇赶到赌场中，在摇的鼓励下，英士决定做出某个举动来打破困局……

休息时间结束，出乎所有人的意料，英士居然解除C.A的化装以真面目出现在赌场上。夕樱没料到英士居然使出这招，获知C.A真正身份的小夜更加陷入动摇而无法做出作弊举动，决定将一切交由命运来抉择。两人的对决最终以英士的胜利告终。在慢慢恢复冷静的小夜面前，英士静静地诉说过去悲剧的真实——

“鸟笼事件”后，小夜陷入精神错乱的状态，只有“哥哥”英士的存在才能让她平静下来。为了帮助小夜，英士和夕樱在宗名的劝导下成为小夜的“家人”。后来英士得知久末医院的“特殊治疗”，但其高昂价格并非一般人能承担。英士决定铤而走险到赌场中赢取资金，但当时还是小孩的他根本没有进入赌场的资格。在绝望的英士面前，紫子出现并将他收

为下仆，同时为他提供资金和给予他在赌场的假身份——这就是C.A的诞生。遗憾的是，英士赢取的资金还远远不足以支付治疗小夜的费用，对英士感到失望的紫子解除她与英士的契约，但向他提出恶魔的诱惑——让英士参与赌上一切的“ALL IN GAME”，英士取胜的话就能获得帮助小夜的机会，失败的话则被剥夺一切。孤注一掷的英士决定参与游戏，只是他没有料到，宗名为了帮助小夜也参与其中。

参加者一个个地落败，场上仅剩下英士和宗名。面对陷入纠结的英士，宗名将生的机会留给英士，自愿被英士打败。在以为一切终于解决的英士面前，征士突然出现并作出残酷的通告——虽然小夜得到治疗的机会，但由于需要治疗的人数众多，至少也得一年后才能轮到她。如果英士想尽快让小夜治疗的话，他必须亲手将宗名杀死。

英士本已对打败宗名一事感到痛苦，更何况要亲手杀死宗名？！但宗名表示自己让英士取胜时早已放弃一切，如今能更快帮助小夜的话，再牺牲上自己的性命又何况？宗名对让英士背负巨大的心理压力一事感到抱歉，让他不









要过度自责。面对宗名的决意，英士强忍着内心的痛苦用手枪射杀了宗名。最后小夜得到治疗，但其后续费用依然是一笔天文数字，红叶此时出现在英士面前，并承担小夜的治疗费。其后，英士被紫子抛弃，转投到红叶摩下为红叶卖命……

听完英士诉说的真相后，小夜作出自己丑陋的告白——三年前，父亲的死的确让她感到痛苦，但她真正无法原谅C.A的原因，是她认为是C.A的原因导致英士离开她身边，因此小夜接受特别治疗后依然装作对英士极度依赖的



样子，继续束缚着英士。她并没有意识到，英士所背负的痛苦竟是如此的沉重。在知道一切真相后，她决定要从对“哥哥”的依赖中正式“毕业”。

两人最终达成和解，小夜此时却察觉到本应在现场的夕樱却不见了……

第十一章♣True Tears

紫子与征士没料到夕樱居然败北，征士将夕樱带到休息室并企图将她带走。尽管紫子对必须放弃夕樱感到可惜，但她的自尊不允许她作出背弃约定的举动，并决定将玖玖里作为最后的目标。在两人离开后，夕樱回想起过去与英士的约定——茅埼家给煤谷家带来太多的痛苦，因此英士和夕樱决定为此而赎罪。夕樱选择了持续憎恨英士的道路，并约定会在最适合的时机对英士施行制裁，因此夕樱才会选择借此机会履行约定，只是她没有想到英士居然自爆身份，但这也解决了大家长久以来的心结。在紫子放弃夕樱的现在，英士和夕樱明白玖玖里将陷入危险，两人决定尽快赶回家中。

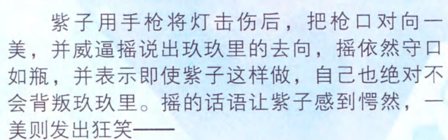
另一边，在家里等待英士归来的玖玖里，等来的却是紫子的出现。千钧一发之际，摇妨碍紫子的行动并带着玖玖里逃跑。两人其后得到一美的帮助，玖玖里并没有察觉到，一美的真正身份正是她以为已经去世的姐姐——汐入哀。

过去，哀无法忍受自己母亲的暴行，失手将她杀害，此事被征士所目击。征士以此要挟哀，让她作出残酷的选择。万念俱灰的哀放弃思考，听从征士的命令对玖玖里不断进行虐待和辱骂，最终，失去理智的她打算对玖玖里实施更残酷的惩罚时，灯阻止她的举动，哀因此受到致命伤。看到玖玖里流泪后，恢复理智的哀将玖玖里托付给灯和红叶。后来红叶伪造哀的死亡，救治重伤的哀并给予她新的身份。哀决定利用这条捡回来的命，一定要好好守护玖玖里……

在让玖玖里达到安全场所后，一美和摇被紫子的手下包围，一美打算使用手枪对付紫子，灯突然出现并打掉她的手枪。对紫子有愧的灯并不希望出现流血事件，而且她还有要追问紫子的事情。面对灯的追问，紫子愤怒地向她咆哮——过去的她与紫乃同样作为人鱼姬的试验品被久末家迫害，在她已经放弃希望时，灯却出现在紫乃的面前。紫子一直认为灯那廉价的正义让紫乃相信了那绝对不可能实现的约定，紫乃最后才没法安详离去，因此紫子才会对灯有所憎恨，同时重视对约定的履行。







紫子用手枪将灯击伤后，把枪口对向一美，并威逼摇说出玖玖里的去向，摇依然守口如瓶，并表示即使紫子这样做，自己也绝对不会背叛玖玖里。摇的话语让紫子感到愕然，一美则发出狂笑——

“这样就好了，摇，你果然是我教导过的最好的学生啊！”

确信双方没法相容的紫子决定狠下毒手，关键时刻灯阻止了她的举动。紫子明白纠结下去也毫无意义，让手下拦着灯等人便扬长而去。

最危险的地方就是最安全的地方——英士获知玖玖里与小夜、夕樱在久末医院集合，但当他赶到汇合地点时，现场却是一片狼藉……









第十三章♠Plague

在红叶的诱导下，英士终于回想起被自己遗忘的记忆碎片——“鸟笼事件”后，英士等人被送到久末医院进行治疗，当时的小夜虽然对英士有依存症状，但远不及后来那么严重。英士在知道小夜身世的秘密后，认为自己根本没资格成为小夜的“哥哥”，懦弱的他更认为自己的死能解除小夜对他的依存，最终他在小夜眼前跳窗自杀。久末道理认为英士作为“鸟笼事件”的受害者，他的自杀会引起传闻，于是让紫乃救回他的命。英士没有想到，他的自杀反而成为压垮小夜的最后一根稻草，小夜因而陷入精神错乱。



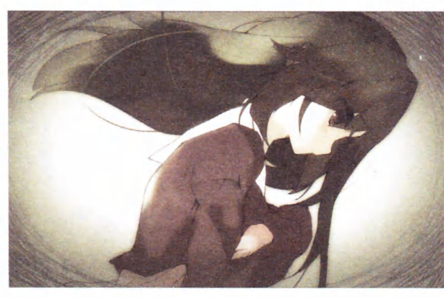
第十二章♦All Four One

在英士赶来医院的中途，医院里集合的玖玖里等人被征士袭击，小夜在夕樱的帮助下带着玖玖里逃跑，可惜两人在逃跑过程中不幸遭遇紫子。小夜护着玖玖里与紫子对峙，但很快被对方制服，紫子更打算刺伤小夜威逼玖玖里就范。关键时刻，英士赶到现场解救小夜，但他也被紫子意外刺伤而倒下。看到重伤的英士，紫子陷入惊慌状态，并终于察觉到曾经身为被害者的自己根本没有成为“恶人”的觉悟。紫子最后选择了放弃，在做出“某个举动”后离开现场……

另一边，了解到紫子的行动已经失败的征士打算离岛，他与夕樱协商，只要夕樱帮助自己离开，他将告诉夕樱重要的真相。夕樱虽然有所怀疑，但她为了自己的目的假装协助征士。夕樱独自一人赴约，并从征士口中听到绝望的真实——英士和夕樱的母亲樱过去醉心于征士，尽管樱爱着自己的孩子，但在她心中征士的地位还是最高的，即使征士抛弃了她，她还是将自己大部分工钱打入到征士的账户中，这也导致一家人过着贫乏的生活。征士一直爱着小夜的母亲静琉，但当时的静琉与宗名处于热恋期，根本没有他插足的余地。某天征士遭到赌徒的私刑受重伤，路过的静琉无偿用她的泪水救治了征士，但征士反而恩将仇报将她污辱了，小夜正是静琉被征士污辱后诞下的罪恶之子，这也是征士执着于小夜的真正原因。

尽管听到残酷的真实，但夕樱没有改变她即将实行的计划——将眼前的征士抹杀。夕樱一直以来都在练习球棒的空挥，为的就是这天的到来。当夕樱准备对征士作最后一击时，英士出现阻止了她，英士不希望夕樱背上杀人的罪名，他代替夕樱扑杀了征士……

在回家路上，夕樱提起小夜的事情，但英士早已知道小夜隐藏的秘密，当时他追问宗名为什么要让小夜出生——宗名曾劝说过让静琉堕胎，但静琉以“这个孩子也是我的孩子”的理由说服他，最后宗名尊重静琉的决意。然而，静琉在诞下小夜后不幸离世，悲痛的宗名从小夜的身上看到静琉的影子，认为小夜是静琉残留下来的希望，并决定好好将她养育。小夜与夕樱约定绝对要隐瞒好小夜的身世。之后



夕樱提到母亲的事情，并怀疑母亲对自己的感情，英士用这样的回答化解了夕樱的苦恼——

“即使我们是母亲心中的第二位，但我们还是被她所爱着啊。”

红叶帮助英士进行征士被抹杀的后续处理，同时没有对英士和灯的行为进行追责，英士和灯察觉到他们至今为止的动向依然在红叶的预想之中。所有的事情看似告一段落，但英士还是感到奇妙的不安。在红叶话语的提醒下，他终于察觉到，自己与紫子的因缘并没结束……





英士没料到自己也是悲剧的引发者之一，但如今他已经决定不再逃避这一切。在红叶的指引下，英士与紫子单独碰面。之前英士受伤的时候，身为人鱼姬的紫子利用她的泪水救治了他。紫子道出自己寻找人鱼姬的理由——紫乃在逝去前希望紫子能好好活下去，但同为人鱼姬的紫子生命也快达到尽头。紫子憎恨着人鱼姬牺牲却无人所知的事实，同时为履行与紫乃的约定，决定寻找只为自己流泪、为自己献上一切的人鱼姬，但当她伤害到英士时，她终于察觉到自己的本质，最后选择了放弃。过去英士曾经被紫乃所救，尽管那并非出自紫乃的本心，但紫子希望紫乃的心意没有被白费，因此她才选择救治受伤的英士。面对紫子的自白，英士试图想为她做点什么，如同响应英士的祈求般，奇迹出现了——英士流下了眼泪。只是让两人意外的是，英士的泪水却没有对紫子产生什么影响，紫子终于明白到，人鱼姬的眼泪对人鱼姬没有效果，自己被红叶所欺骗，即使如此——“谢谢你，为了我而流泪。”

这份奇迹，似乎来得有点久了，如果早点出现的话，一切会不会有所改变呢？但这份奇迹，至少还是拯救了紫子。在英士面前，心满意足的紫子化作泡沫消逝了……

英士明白与红叶的对立已是不可避免的事实，在得到大家的鼓励后，英士在赌场与红叶中进行最后对决并取得胜利。然而，面对红叶让英士履行杀死她的要求时，英士陷入了迷惘。身为人鱼姬的红叶，清楚人鱼姬只要不流泪的话就能拥有长久的寿命，她在长久的生涯中，见识过太多的人鱼姬被人利用而早早逝去的悲剧。寂寞的红叶希望其他的同胞不要再为他人流泪，从而能够长久活下去，因此她开始制造大量的悲剧，试图让更多人鱼姬觉醒，希望能找到理解自己想法的同胞。

最终，英士仅是让红叶承诺不再回到岛上，并对她作出挑衅——假如红叶要无数次再尝试制造悲剧的话，那么自己也会无数次地阻止她的行为。面对英士的觉悟，红叶接受他的挑战——“直到我逝去之前，就让我们好好纠缠着吧。”

一年后，各人向着不同的目标前进，望着红叶寄来的挑战书，英士与陪伴在他身边的玖玖里做好了新的战斗的准备。这样的结局算是HAPPY END吗？现在并没有人知道，但至少，他们并没有后悔选择这条道路……





游戏点评♥Comments

ウグイスカグラ的奋斗经历

2016年12月16号，沉寂已久的『ウグイスカグラ（鶯神楽）』终于正式公布第二作的相关消息，也就是本文的主角『水葬銀貨のイストリア』，而这距离他们的处女作『紙の上の魔法使い』的发售日已经将近2年的时间了。前作作为一个挑人的作品，获得的评价可以说两极分化，但不可否认的是，『紙の上の魔法使い』的确给『ウグイスカグラ』打出了名声，因此不少玩家对于『ウグイスカグラ』两年磨一剑的新作的确带有不少的期待。虽然不少玩家可能以为『ウグイスカグラ』只是一个资质尚浅的新会社，不过事实上，『ウグイスカグラ』已经是以剧本ルクル为核心的组织的第二次重生了。所以在对本作进行评价前，先对『ウグイスカグラ』的有关情况进行一下介绍吧。

最开始的时候，ルクル和他的同伴以同人社团『宴』的名义进行活动。2009年1月，『宴』推出他们的处女作『フルリグレットの序奏』，由于年代久远，加上当时的『宴』还处于默默无名的阶段，目前网上基本找不到该作的相关信息，不过据坊间传闻，该作没有流传的真正原因是因为该作当时只卖出了7张（笑），某程度也可以称为ルクル的“幻之黑历史”了。2009年8月15日，『宴』在C76发售第二作『空想彼岸』，从这作开始，『宴』的制作核心基本确定为“剧本—ルクル、原画—

夕霧”。一年后的C78，『宴』颁布了第三作『Minstrel-壊レタ人ギョウ-』。在这作中，『宴』首次在游戏演出中尝试采取类似漫画的表现形式，另外这作也是『宴』唯一推出过下载版的游戏（PS：『宴』其余的几作目前都处于难以入手的状态）。随后在C80上，『宴』推出第四作『クリアレイン』。作为『宴』作品中剧本长度最长的一作，该作在继承了前作的漫画表现形式的同时，游戏中的很多理念都在ルクル日后的作品中得到继承。其后宴在C82上发售了最后一作『りんごしゃくしゃく』便对外宣布停止同人活动，不过这并非是他们的落幕，ルクル随后在『宴』的博客上宣布将成立商业品牌『ヨナキウグイス（夜鳴鶯）』，组织构成基本与『宴』相同，依然由“剧本—ルクル、原画—夕霧”担任制作核心。

2013年4月26日，『ヨナキウグイス』的第一作『運命予報をお知らせします』正式发售。坦白说，在ルクル担任剧本的作品中，这一作是笔者最喜欢的一作作品。对人物成长的描写、对爱情观透彻的解析、对不同价值观的碰撞，ルクル在本作中将这些内容完美地展现在读者的面前。更难得的是，这作是ルクル的作品中唯一一个不涉及到幻想要素的作品，而且看似老套的题材也被他玩出了新花样。无奈的是，在如今的时代，仅仅只有好的剧本是难以在美少女游戏市场中立足的，尤其是作为一个商业游戏，游戏的“门面”是很重要的，而简陋的原画成为这作最大的短板。另一方面，『宴』在同人界也没有很大的知名度，一般玩家根本就不清楚『ヨナキウグイス』的来历，也从没接触过他们的作品，而且该作在宣传上也没有下过多的功夫。毫不起眼的新会社，看似老套的故事题材，让人感觉陌生的剧本，让人难以感冒的画面，近乎一片空白的宣传——『運命予報をお知らせします』拥有着太多让人忽略和遗忘它的理由了。老实说，如果笔者当时不是因为打了『紙の上の魔法使い』的体验版，对ルクル以前的作品产生兴趣的话，恐怕笔者也错失碰到这个游戏的机会了。





2014年8月22日，『ヨナキウグイス』在官方STAFF BLOG上宣布成立新的品牌『ウグイスカグラ』，以此表示重新开始的决心，『紙の上の魔法使い』正是他们重新出发的第一作。该作吸取『運命予報をお知らせします』的不少教训，桐叶的萌系画风也吸引了不少玩家的眼球。当然，不少玩家也由于桐叶的萌系画风产生错觉，误以为该作是普通废萌类作品，结果笑着进去躺着出来的玩家不在少数。由于本杂志之前推出的『2014Galgame年鉴』增刊已经对这作有详细介绍，加上目前这作已经有热心玩家完成汉化工作，笔者在此就不花过多笔墨了，对该作有兴趣的玩家不妨一试，当然笔者提示一下，各位玩家在阅读这作时，请做好一定的心理准备，以应对突然出现的各种冲击性剧情哟（笑）。

除去『フルリグレットの序奏』与『りんごしゃくしゃく』这两个笔者无法接触的作品外，就笔者看来，“成长”这个关键词可以说一直贯穿于ルクル的作品当中。『空想彼岸』中，身为主角的四季巧士在现实世界中一直怀疑着他人，在空想世界中与他人的接触中逐渐学会何为“信任”，并最终化解了两个种族长久的恩怨。『Minstrel-壊レタ人ギョウ-』中，少女与少年在追逐梦想的旅途中看到各种悲剧而逐渐成长，并终于在旅途的终点中找寻到各自的“幸福”。在『紙の上の魔法使い』里，从夜子的角度来说，这个故事就是她的成长史。而在『クリアレイン』与『運命予報をお知らせします』中，除去主角外，其他的角色也因为各自的原因陷入停滞和迷惘，但随着故事的进行，他们跨越各自的苦难而逐渐成长，而这些角色的成长也推动了主角的成长。最终，『クリアレイン』的各人都直面自己的痛苦并跨越过去，在『運命予報をお知らせします』中的诗帆面对男主拼尽努力所传达的爱



意，一直彻底怀疑着“恋心”的她最终被打动，肯定了男主传达的思念。

在本作中，英士作为男主角同时也是游戏中的主视点，ルクル为了突出他在成长中所遭受的磨难与痛苦，在剧情中可谓用尽各种的坏心眼。作为引子的第一章，除了将故事中出现的部分人物的情况向读者介绍一下外，实际上在剧情方面与后面的情节关联性并不算大。ルクル的用意更多是利用英士的各种举动，让读者对他有一个先入为主的形象。从第二章开始，英士的形象一步步地被ルクル打碎——面对红叶的要求，英士毫无反抗和拒绝的能力，他在交出玖玖里一事的纠结上，越发显出他的无能为力，这与他在第一章关键情节上的力挽狂澜形成鲜明对比。而在第三章中，当C.A=英士的身份暴露后，读者才会发现，在残酷的现实面前，英士不但是无能为力的存在，而且在此基础上还背负着沉重的痛苦。诚然，英士很坚强，坚强到独自一人默默地背负上一切，但他的这份坚强，在残酷的现实和他自身的矛盾面前反而显得更加让人心痛。在共通线中，英士自始至终都试图仅靠自己来解决所有的问题，但是作为一直在屏幕上观察着他的读者都清楚地明白，他所陷入的困局仅靠他一个人是没办法解决的。

所以当第八章游戏中最为恶意的选项——要英士被逼从玖玖里和夕樱中选择其中一个来抛弃时，纠结的恐怕不单是英士本人，作为旁观者的读者也会陷入难以抉择的地步吧。当初在『運命予報をお知らせします』中，在游戏的选项准备出来前，ルクル都会特意作一段描写，来提醒读者慎重对待接下来出现的选项——“你是为什么而做出选择？你是抱着怎样的想法进行选择？你已经做好选择的觉悟吗？”而在本作里，这个选项的意义不单是为了让英士和读者纠结，更重要的是，这个选项将一个冷冰冰的事实如同一巴掌般打在读者和英士的脸上——仅靠英士根本解决不了他的困局，如果他还是执着仅着靠自己获得所谓的“happy end”，他只能选择牺牲其中一个人的幸福。就这个意义上，这个选项与『空想彼岸』最后一个选项有异曲同工之处，巧士在空想世界和现实世界都有牵挂的情况下，在彼岸中只能选择回到其中一个世界时，他察觉到所谓的“happy end”背后必然潜藏着别的悲伤。只是巧士作出的第三个选择是逃避选择，而英士作出的第三个选择是不愿意放弃任何一个，



承认自己的“弱小”的他选择借助他人的力量来打破眼前的困境。

第九章最后的选项同样如此，英士再次试图仅靠自己解决眼前的问题，最终迎来他的“bad end”——他相信自己的能力，相信自己能解决一切问题，然而小夜和红叶残酷的话语彻底将他一直以来所相信的事物彻底粉碎，从根本上否定他所做的一切。所谓的力量，从来就不仅仅只是指“自己的力量”，经历了这一切的英士最终察觉到这个道理，因此在TE中，各人的思念集结于一起，在大家的努力下，故事才终于到达“happy end”，成长后的英士也终于可以直视过去自己的懦弱，曾经引发出悲剧的他也在故事的最后亲自与红叶作最后的了断。







ルクル笔下的成长故事

除去“成长”这个主题，STAFF在接受访谈时就提到，“妹”和“家族”在本作中是最重要的关键词。故事中出现的四位妹妹，作为关键性人物的小夜自不用说，身为人鱼姬的夕樱在前几章虽然一直处于定位不明的状态，但从第八章开始，当她决定登上故事的舞台时，读者才会明白夕樱所遭受的痛苦以及她的决意。作为最接近英士的她，比起其他人更理解到英士的本质与痛苦，而夕樱选择的自我牺





性实质上等同于英士选择的独自背负痛苦。尽管两人的最终目的都是为了帮助小夜，但也隐含这兄妹之间互相为彼此考虑的想法，或者这就是这对笨拙的兄妹互相关心的笨拙做法吧。同为人鱼姬姐妹，玖玖里与哀，紫子与紫乃，尽管她们同样遭受久末家的折磨，却走向不同的道路，在笔者看来，“信任”和“希望”成为两者最大的区别——面对自己姐姐的暴行，面对英士多次的背叛，玖玖里直到最后依然选择相信他们，她的相信也换来她的希望；而紫子从一开始就放弃所谓的“希望”，面对灯向紫乃许下的约定，紫子自始至终抱着怀疑和不信任，并且让紫乃放弃对灯的期待，甚至出现“没有灯出现的话，紫乃至少能走得安详点”的想法。即使从结果论来说，灯的确无法拯救到紫乃，紫子的这种想法也并没不妥，但紫子早早放弃的态度和对希望的怀疑，成为她悲剧结局的根源之一。而另一个关键词“家族”，故事中出现的两位父亲——代表着善与恶双个极端的宗名和征士正是其代表。在血缘上身为“伪物的父亲”的宗名，却用他的不计前嫌和自我牺牲赢得“真正的父亲”的赞誉；而征士，以及全篇只有侧面描写的道理，尽管他们在血缘上是“真正的父亲”，但他们仅是将“家族”视为自己可利用之物，最终沦为“伪物的父亲”。

作为本作的“last boss”，制造大量悲剧的红叶却讽刺地被人鱼姬的悲剧所束缚。“人鱼姬的泪，为谁而流，为何而流”可以说是本作一直隐含的主题。人鱼姬无偿性的本质，在拯救他人的同时也造就人鱼姬的悲剧。红叶所追求的，恰好与人鱼姬的本质所抵触，这才是造就红叶长久以来寂寞的真正原因。因此英士最后作出的选择，尽管在身为旁观者的读者看来极其微妙，毕竟有本应更好的解决方法，但人鱼姬的本质还是让英士他们还是笨拙地选择了这条充满荆轲的道路。

故事内外的遗憾杂谈

与剑走边锋的前作不同，虽然本作在共通线一直充满压抑和负能量，但本质上依然是属于王道向的故事，几场的扑克对决也让玩家感受到扑克游戏的魅力和紧张感。另外本作在日常方面的描写也有很大的提高，而在伏笔回





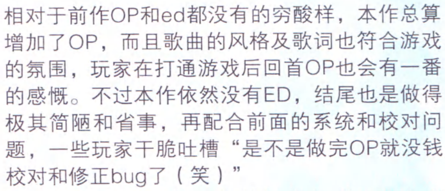




收上，依然是惯常的ルクル风格——看似毫无关联的碎片，最终都将收缩在一起。当然本作在剧情还是存在一定的缺点，第一点就是个人线接近充话费赠送的级别，ルクル或者是试图借此来表示英士抛弃玖玖里&夕樱而换来的“happy end”毫无意义。虽然前作也有同样的问题，但毕竟前作的个人线“敷衍”有剧情设定的根据，而本作玩这招就有点难以让玩家接受了。第二点就是部分人物的形象不够深刻，一方面是描写不足的问题，比如小夜虽然作为故事核心人物之一，但剧情的设定让她长时候处于故事的外围，反而是本作中的几位配角，如红叶、灯、紫子、征士等的形象更让读者更为深刻；另一方面是人物的很多举动难以说服读者，严格来说，本作中人物的行动实际上是符合角色自身性格的，但读者能理解到是一回事，能不能接受到就是另一回事了。第三点就是本作比较缺乏真正意义上让人眼前一亮的场景，比如前作第七章的两个场景，以及妃作出的几个选择，这些场景都可以称为前者中的名场景，而本作的几个场景因为画面的崩坏和氛围不够导致感染力减弱，最终给玩家的感觉是缺乏火候。

相对于上面提到的剧本问题，剧本外的问题就更加引发玩家无尽的吐槽了。首先是原画方面，作为主画师的桐叶在本作的作画质量相比起前作实在劣化得太多了，尤其是好几个的重要场景，CG质量越发让人绝望，都快让笔者怀疑这是不是什么新型羞耻play的玩法了。当然桐叶画风的劣化也不是一朝一夕的事情了，本作与前作发售的两年空白期，桐叶在社交媒体上发出来的画给大家的感觉都是一张比一张更加无法直视，例如桐叶当年发售的同人本里面画有前作的角色，然而当笔者拿到手打开一看，跟原作比起来根本就是两个截然不同的人物，笔者当时心都寒半截了。笔者只能期待本作对原画的批评能够让桐叶面壁思过了。

另外，前作系统bug的问题就已经引来不少玩家的吐槽，估计玩过游戏的玩家都会对当年的“一键换装”印象深刻吧。只是本作的“玩法”变得更加“高端”了——一键分身、一键换背景让人目瞪口呆。而且本作体验版的一些bug也原封不动地照搬到正篇上，不得不让人怀疑该社的程序员到底有没有在认真干活。除了程序员外，校对也是得好好背锅，前作本身已经出现不少的错别字，本作则变本加厉，甚至玩家在推特上用“イストリア誤字”的TAG来提醒和吐槽本作的错字问题。而在音乐方面，



相对于前作OP和ed都没有的穷酸样，本作总算增加了OP，而且歌曲的风格及歌词也符合游戏的氛围，玩家在打通游戏后回首OP也会有一番的感慨。不过本作依然没有ED，结尾也是做得极其简陋和省事，再配合前面的系统和校对问题，一些玩家干脆吐槽“是不是做完OP就没钱校对和修正bug了（笑）”



坦白说，笔者一直觉得『ウグイスカグラ』始终还是摆脱不了同人时期的那种小家子气，游戏的整体制作质量始终处于很微妙的水平，而且在对商机的挖掘方面也显得太过随性，比如当年『紙の上の魔法使い』取得不错的评价后，后续周边仅发售了一个抱枕和一副挂画，将一个很好的IP就这样白白浪费；反观同样是同人转为商业的RASK，在『Re:lieF』取得好评后，在C91上就推出各种周边进行贩卖并且取得不错的销量。作为一直关注该社的笔者来说，还是希望『ウグイスカグラ』能够吸取经验走向正轨，毕竟作为商业公司，首要考虑的还是存活下去，有了这个基础才能为玩家提供更多有趣的作品。

总的来说，尽管ルクル交出一份不错的答卷，不过剧本以外的配菜就显得比较糟糕了，而且本作和前作一样依然是属于比较挑人的作品，所以这杯苦涩的咖啡给部分吃惯甜品或者快餐的玩家来说估计会有点难受了。当然对于有兴趣或者想转换一下口味的玩家来说，本作还是值得尝试一下的。▲


Fate/Grand Order
フェイト/グランドオーダー
英霊列傳
之尼罗河宝石
□文/岩烧碳渣 □责编/如月千华 □美编/三白

Fergus Mac Roich
弗格斯·马克·罗伊

职阶	Saber	HP	1761 / 9786	ATK	1385 / 7460	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
勇猛 A	7 回合	初期	赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
			赋予自身精神异常耐性提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
反骨の相 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	15%	16%	17%	18%	19%	20%	21%	22%	23%	25%
			自身强化成功率下降 (3 回合)	50%									
心眼（真）A	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身闪避 (3 回合)	——									
			赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
カラドボルグ 虹霓剣	A++	对军宝具	Buster		5Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
敌全体防御力下降 (3 回合)	20%				
弱体耐性下降 (3 回合)<OC 效果 UP>	20%	30%	40%	50%	60%



关于角色

爱尔兰神话阿尔斯特传说中的英雄之一，古代爱尔兰史诗『夺牛长征记』中的一位重要角色。因为国内相关资料很少，所以这里稍微详细说下弗格斯的生平：他曾是阿尔斯特王，在即位后，希望能迎娶前任国王的女儿兰茜（Ness）以使王位名正言顺。兰茜答应嫁给他的条件是让自己的儿子康纳尔（Conchobar）当一年名义上的国王。在阿尔斯特贵族们的担保下，弗格斯同意了这一条件。然而贵族们违背了承诺，一年后让康纳尔成为了正式国王。遭到背叛的弗格斯并没有就此记恨，反而继续效忠阿尔斯特，并成为库丘林的养父。但康纳尔并没有放过弗格斯，设计杀害了弗格斯的儿子并流放了弗格斯（此处省略三千字），弗格斯走投无路，只得投靠了女王梅芙掌控的康诺特，并成了梅芙的情人。

弗格斯性欲强盛，据说需要 7 位女性才能够满足他。FGO 里的弗格斯设定跟传说的差不多，但需要注意的是他是男女通吃的，嗯。梅芙也是一样，据说要 30 个壮丁才能够满足她，但弗格斯一人即可胜任，所以，这两在某方面可以说是天造地设的一对，前提是梅芙没有丈夫的话。不久，头顶无数大草原的康诺特名义国王尔利·马克·马塔（Ailill macMáta）与梅芙为了夺牛而对阿尔斯特施加了诅咒（导致只有库丘林一人可以迎战），并开始进攻阿尔斯特。他们以弗格斯熟悉地形为由，命弗格斯为先锋，但弗格斯偷偷给库丘林写信，自己也率军迂回前进，为阿尔斯特争取时间。当时康诺特军兵分两路，国王尔利一路，梅芙弗格斯一路，能用草色帽子铺地的国王尔利早就怀疑那两活塞发动机有一腿，派人监视，果然如此。为防弗格斯加害自己，尔利只好派人偷走了弗格斯的作案工具…哦不，弗格斯的剑。那边库丘林开始求单挑了，杀死了不少勇士，梅芙无奈命弗格斯前去应战。面对手持木剑的养父，库丘林答应认输，但条件是下次弗格斯要认输。最终结果是阿尔斯特人民克服了诅咒，开始与康诺特进行决战。尔利归还了剑，要求弗格斯全力战斗。在战场上，弗格斯见到了康纳尔。为发泄自己的愤怒，他用剑切断了三座山峰。正当弗格斯要杀死康纳尔时，库丘林出现了，要求弗格斯遵守承诺认输。弗格斯信守承诺，带领部队退出了战场。梅芙的其他部队看到弗格斯撤退后，也纷纷逃跑。回到康诺特后，弗格斯与梅芙在湖边鸳鸯戏水被国王尔利发现了，完成了帽子戏法的尔利怒火中烧，指使盲人投矛射“鹿”，将弗格斯杀死。

相比起弗格斯本人，在 Fate 系列里他的作案工具哦不，武器反而还比较有名一些。没错，就是红 A 有事没事就要搓一发的“伪·螺旋剑”，以及金闪闪开“王之财宝”射“剑”时偶尔会见到的某一根剑。不过在 FGO 中弗格斯手上的那把“大钻头”，跟之前的形象出入很大，虽说“伪·螺旋剑”是英灵卫宫将螺旋剑进行改造而成的，但造型实在差异过大，让人怀疑这两者是否并非同一把。

游戏运用

BBBAQ 配卡的重攻击型 Saber，但是在现在光炮 Saber 满地走的年代，出场机会寥寥。虽然给人“扒了猛干”的印象，但在生存层面却也十分出彩。“反骨の相”和“心眼（真）”都有增加防御力效果，闪避 1 回合也能避免被宝具带走。不过“反骨の相”的负面效果需要注意全队的技能释放顺序。因为是三红卡的配置，所以 NP 获取困难，建议携带 NP 充填系的礼装加快宝具释放速度。也可以带增加暴击星集中的礼装，毕竟是 Saber，比起同样三红的 Berserker 来说，集星非常容易，在暴击队里会有一定的发挥，如果有让他加入的必要的话。



Leonidas I
列奥尼达一世

职阶	Lancer	HP	1498 / 7959	ATK	1168 / 6583	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	1 枚 各 2Hit	2 枚 各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	殿の矜持 A	8 回合	初期	赋予自身目标集中状态 [Lv.](1 回合)	100%	115%	130%	145%	160%	175%	190%	205%	220%	250%
				赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
	戦闘続行 A	9 回合	灵基再临 [1]	赋予自身再起 [Lv.](1 次・5 回合)	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
	戦士の雄叫び B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体 Buster 性能提升 [Lv.](3 回合)	15%	16%	17%	18%	19%	20%	21%	22%	23%	25%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	テルモピュライ・エノモタイア 炎門の守護者	B	对军宝具	Buster		——
	赋予自身防御力大幅提升 (3 回合)<OC 效果 UP>	30%	35%	40%	45%	50%
	赋予自身目标集中状态 (3 回合)<OC 效果 UP>	100%	200%	300%	400%	500%
	获得暴击星	5	15	20	23	25



关于角色

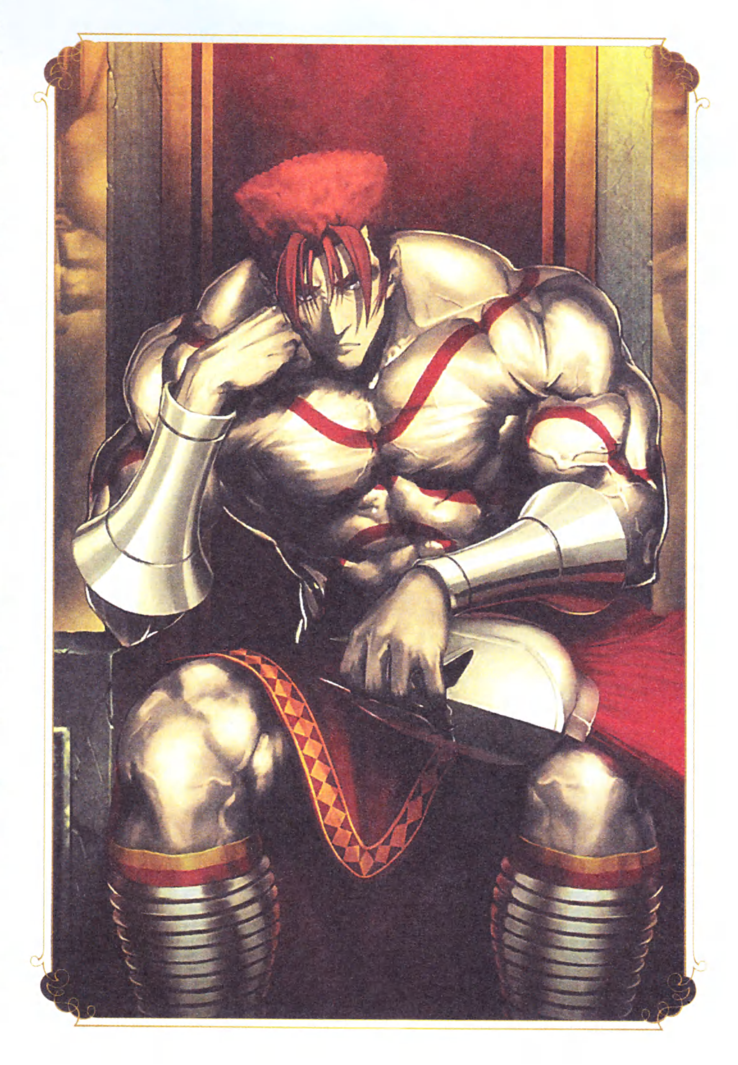
希腊南部都市国家斯巴达的王，电影『斯巴达 300 勇士』的男主角，“这就是斯巴达（This is SPARTA!!!）”的名台词缔造者。在第二次波希战争中，斯巴达王列奥尼达一世率领斯巴达精锐重步兵 300 名与底比斯志愿军 700 名，再加上希腊其他城邦联军 6000 名，前往温泉关抵御波斯王薛西斯率领的 20 万波斯大军。希腊勇士们面对数百倍与自身的敌人毫不畏惧，拼死抗击，使得波斯军队在头两天没有丝毫进展，而且伤亡惨重。但在第三天，一个希腊当地的居民背叛希腊阵营，带领波斯军队沿着山区的小径绕到希腊联军的后方，见此列奥尼达解散了希腊联军，留下 300 名斯巴达精兵与 700 名底比斯志愿军殿后，最终全军战死。虽然温泉关失守，但温泉关战役中希腊联军以 1000 多的伤亡，换来了波斯大军 2 万的损失，并且为希腊联军的整备争取了时间。波斯军虽然在温泉关战后速占领了希腊三分之二的土地，但当他们进入雅典城时，却发现雅典只剩下一座空城，全城居民早已撤走，结果波斯军只得焚城以泄愤。最终丝毫无伤的希腊海军在萨拉米斯海峡全歼了波斯海军，唯恐后路被断的薛西斯只得立刻率军撤退，至此，希腊获得了第二次波希战争的胜利。鲁迅在『斯巴达之魂』一文里也曾点评道：“巍巍乎温泉门之峡，地球不灭，则终存此斯巴达武士之魂。”

Fate 系列中列奥尼达一世在 FGO 中首次以从者身份登场，是最初期实装角色之一。于第一部主线剧情第二章中作为敌方首次登场，然后在第七章中作为友军再次登场。第七章中，作为“绝对魔兽战线”的前线指挥官奋斗于第一线战场上，守护着巴比伦的大地。展现出了何谓“专业的防守战术”，并言传身教给乌鲁克士兵们，被玛修称为“理想的盾从者 Number One”。同时也是奈须蘑菇在 FGO 里抽到的第二位从者（第一位是凯撒）。

宝具“炎門の守護者”可以将温泉关勇士 300 人召唤出来，抵御敌人的攻击，并以同样的力量进行反击。这个场景只要看过电影『斯巴达 300 勇士』里斯巴达勇士们的战斗场景的观众，想必一定印象深刻。宝具名里的“炎门”指的自然就是“温泉关”了，技能“殿の矜持”也是指的最后殿后时的勇士们。值得一提的是，FGO 里将列奥尼达一世的羁绊等级升到 10 级的话，可以获得礼装“熱き門”，礼装解说上，记载着列奥尼达一世在温泉关第三天早上最后的喊话“我们将在这里死去！这就是命运！…略…但是这场战斗将是连接未来的桥梁，同胞们将踏过我们的尸体，夺取胜利！…略…”，真是燃得不行呢。然而这么燃得肌肉男，在 FGO 里却非常害怕幽灵，这种……应该叫做反差萌么（笑）

游戏运用

负责拉仇恨的盾从者，狂坦队的主要成员之一。追加的 3 技能“戦士の雄叫び”让他奠定了能输出能辅助的盾从者地位。“殿の矜持”重点在于可怕的 NP 获取量，随随便便宝具连发不是空想。“戦闘続行”又能保障 HP 总量较低的他能够继续苟下去，在许多场合有奇效。宝具还附带最多 20 暴击星，配合兰斯洛特等有集星技能的 B 阶，能爆发出可怕的伤害。比起其他同类型盾从者来说生存能力较低，建议搭配能够回血的辅助从者（推荐能输出的奶妈南丁格尔），或者直接将他当做弃子使用。



Anne Bonny & Mary Read
安妮·伯妮 & 玛丽·里德

职阶	Rider	HP	1805 / 11286	ATK	1504 / 9029	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	航海 A	8 回合	初期	赋予自身暴击星发生率大提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	射撃 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身暴击威力提升 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
	コンビネーション C	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身攻击力提升 [Lv.](1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予自身暴击星集中度提升 [Lv.](1 回合)	300%	330%	360%	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	カリビアン・フリーバード 比翼にして連理	C+	对人宝具	Quick		6Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1600%	2000%	2200%	2300%	2400%
	自身 HP 越少威力越高 ※ 总倍率 = 攻击倍率 + HP 特攻倍率 *(1– 现在 HP/ 最大 HP)< OC 效果 UP>	1200%	1400%	1600%	1800%	2000%

关于角色

这两位，是 18 世纪活跃于加勒比海地区的著名女性海盗组合。要介绍这两人，还得提到一个人，那就是安妮和玛丽共同的情人，同时也是她俩所属的海盗团船长——约翰·拉卡姆（John Rackam）。约翰绰号“白棉布杰克”，因为他总是穿着条纹长裤和外套，他是历史上有名的海盗，但是说他有名，并不是因为他像黑胡子一样活跃、劣迹斑斑。相反，他的活动比起同时代的大部分海盗来说根本算不上什么，但是有两点让他留名青史。一是他带着两个女性海盗，在那时代的海盗团一堆臭男人里，出现一位女性海盗就已经足够招摇了，约翰左搂右抱，想不出名都难；二来约翰极具艺术细胞，他给自己的海盗团设计了旗帜，没错，现在大家印象里能立刻想起的海盗旗（骷髅头下面交叉着两把刀，羁绊 10 礼装卡图就是这面旗），就是他设计出来的。约翰与两位女海盗，三人错综复杂的白学关系，哦不，男女关系，让这个小小的三流海盗团在之后的几百年，成为了不少人的谈资。

好了让我们说回到双子海盗上面来。其实，安妮和玛丽这两人并不是一开始就认识的。安妮拥有一头红色的长发，姿色出众，但是性格暴躁。她原本是一名果园主人与女仆的私生女，从小就被当成男性抚养，长大后与一名水手私奔，但在港口酒吧遇到约翰后，受约翰怂恿抛弃了丈夫，上了约翰的海盗船，劫掠时男装，平时女装。据说安妮在杀人之前都会露出她的胸部，让对方明白自己是被女人所杀，以羞辱其自尊。而玛丽则从小男装，曾经参军，后来结婚退伍。没想到丈夫早逝，玛丽再次男装加入荷兰军队，1719 年乘船途径西印度群岛时遭到“白棉布杰克”袭击，并就此加入海盗团。安妮在一群新海盗中发现了这位眉清目秀的“美少年”，晚上去猎艳的时候尝试诱惑玛丽，玛丽被迫向安妮透露了自己女性的身份（其实玛丽比安妮还大 10 岁），两人从此成为密友，并成为了约翰船长的左膀右臂以及床上战友。

身为海盗终归要被讨伐的，弱鸡如“白棉布杰克”当然跑不了。海军夜袭海盗船，约翰与手下们都喝得酩酊大醉，叫都叫不起。结果海军上船后，惊奇地发现安妮和玛丽是仅有的两名还在战斗的海盗。最后，全员都被生擒，其中约翰船长与其他海盗被绞死，但安妮和玛丽都因为已有身孕被免除绞刑。其中玛丽在狱中因热病而死，年仅 31 岁左右。而安妮则被父亲赎了出来，与一名老实人结了婚，生了 8 个孩子（约翰的孩子也是其一），最后在 82 岁高龄时去世。所以说……老实人招谁惹谁了?



FGO 中于主线剧情第一部第三章中首次登场，是少有的两人一“卡”的从者，与此类似的还有俄里翁，不过战斗模型只有玛丽一人，安妮只有在宝具演出中才会现身。高高的巨乳枪手是安妮，小小的萝莉体型是玛丽，但想想玛丽其实比安妮大 10 岁左右哦。



游戏运用

完全以暴击为主体的技能组，加上非常难控制但是控制得当能够打出可怕伤害的单体宝具，这就是骑阶双子的全部了。因为打星能力不佳，所以“航海”的效果并不好，建议技能优先提升相性极好的“射撃”与“コンビネーション”，毕竟两者持续时间都只有 1 回合，尽量减少冷却时间才是正道。自身的生存能力极差，没有任何生存类技能，基本等于一锤子买卖，虽然 HP 越低宝具伤害就越高，但有时候就容易突然死亡，造成战局崩坏。建议搭配能提供 NP 的辅助从者或者带 NP 充填系礼装，保障她们在宝具释放前留在场上。

Anne Bonny & Mary Read

安妮·伯妮 & 玛丽·里德

职阶	Archer	HP	1843 / 11521	ATK	1574 / 9446	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	 Buster	 Arts	 Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	1 枚各 3Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	ビーチフラワー A+	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	9.5%	10.5%	11.5%	12.5%	13.5%	14.5%	15.5%	16.5%	17.5%	19.5%
				赋予己方全体〔男性〕暴击星发生率提升 [Lv.](3 回合)	21%	23%	25%	27%	29%	31%	33%	35%	37%	41%
	トレジャーハント (海) C	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身暴击星集中度提升 [Lv.](1 回合)	300%	330%	360%	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600%
				获得暴击星 [Lv.]	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15
	海賊の誉れ C+	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	8.5%	10.2%	11.9%	13.6%	15.3%	17%	18.7%	20.4%	22.1%	25.5%
				赋予自身再起 (1 次)	HP1									
				自身弱体耐性下降 (3 回合)	50%									

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
	単独行動 A	自身暴击威力提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	カリビアン・フリーバード・アクト2 比翼にして連理	C++	对人宝具	Buster		9Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	自身 HP 越少威力越高 ※ 总倍率 = 攻击倍率 +HP 特攻倍率 * (1– 现在 HP/ 最大 HP)< OC 效果 UP>	600%				
	敌单体防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%



关于角色

泳装形态实装的双子海盗，之前 Rider 职阶的战斗模型是以玛丽为主体，这次的战斗模型就换成了安妮，玛丽只在宝具演出中出现。既然是主射击的安妮，那么职阶自然就是 Archer 啦！安妮的主要武器是滑膛枪，虽然形象有点怪，但确实是那个时代的滑膛枪。想想最近 ACG 作品里使用滑膛枪作为主要武器的角色，大概也就只有『魔法少女小圆』里的巴麻美学姐了吧，不过无头学姐的滑膛枪造型非常华丽，妥妥的氪金道具感觉，安妮的这把则朴素得多。

在型月世界观下的约翰海盗团里，双子海盗的战斗方式大概是安妮在后方担当神枪手的职责，玛丽则负责用小刀切入敌阵。因为是两人特例算作同一从者，所以只要其中一人被打倒，那么另外一人就会变得无法战斗。性格方面，型月世界观下的安妮是一开始就容易亲近的类型，而玛丽是一开始不容易亲近，但是敞开心扉却比谁都腻人的类型的从者（教科书般的傲娇？）。

成为从者后，两人追求的是“可以信任的存在”、“可以并肩作战的伙伴”，然后似乎将各位 Master 视为了目标，而且是不管同性异性哦，各位 Master 们，准备好说“你们都是我的翅膀”了吗？不过根据过去两人的经历，各位 Master 们恐怕应该考虑的是否要说“当然是选择原谅她啊！”这个问题吧。值得一提的是，泳装安妮 & 玛丽羁绊 10 后获得的羁绊礼装卡图，是两人脱下的泳装在晾干中，礼装名为“正在入浴中”，礼装解说里写着“Master 你想进入谁的浴室呢？”，噫，这股扑面而来的白学气氛是闹啥子啦！这位 Master 你为何误入浴室那么熟练啊？

这两位女性海盗，在其他 ACG 作品里也有不少出场机会，不过因为玛丽早逝，所以大部分出场机会都集中在安妮身上。比如『名侦探柯南』剧场版第十一部『绀碧之棺』里，就有说过安妮从历史上神秘消失后，秘密到了太平洋赖亲岛（骷髅岛）上，并在此一直苦苦等待玛丽逃狱成功。然后『海贼王』中的乔艾莉·波尼，就是以安妮为原型设计的角色。游戏『刺客信条 4：黑旗』中，玛丽是加勒比刺客组织的一员，结局一样是狱中病逝，安妮则被爱德华·肯威从狱中救出，并在大伊纳瓜定居。

在“空之境界”的联动活动中，安妮 & 玛丽以死宅家里蹲二人组的身份登场，由于两人追求的是精神上的冒险和刺激，所以现代网络在某些方面确实是蛮适合她们的。说起来，在活动“Saber Wars”剧情里，黑胡子还抖了一个猛料，原来型月世界里的约翰·拉卡姆竟然是个正太控，当初面对“美少年”玛丽 JJYYD，从安妮处得知玛丽是女性时还大受打击，这真是……什么鬼啦！

游戏运用

配卡 BBAAQ，但是 NP 获取以及暴击星生成能力都很一般。技能组从骑阶的暴击向转成了全能攻击型，并带有了增加全队攻击力并且能提升男性暴击星出率的“ビーチフラワー”，同时也有了“海賊の誉れ”赋予的不触发就永续存在的再起，生存能力大大提升。而且这个再起触发后只有 1HP，与根据血量计算伤害加成的宝具相性极好。“トレジャーハント（海）”能在瞬间获得暴击星的同时拥有 1 回合集星效果，如果只想要暴击星需要看准使用时机。总而言之，是个非常优秀的单体宝具 Archer。



Nitocris
尼托克丽丝

职阶	Caster	HP	1806 / 11288	ATK	1510 / 9060	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 3Hit	3 枚各 3Hit	1 枚各 4Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	エジプト魔術 A	7 回合	初期	赋予自身即死成功率提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
				HP 回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
	高速神言 B	9 回合	灵基再临 [1]	自身 NP 增加 [Lv.]	60%	66%	72%	78%	84%	90%	96%	102%	108%	120%
	天空神の寵愛 B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 [Lv.](1 次・3 回合)	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	2000
				解除自身弱体状态	——									

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 A	自身 Arts 性能提升：10%
	道具作成 B+	自身弱体赋予成功率提升：9%
	神性 B	赋予自身伤害加成：175

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	アンプゥ・ネブ・タ・ジェセル 冥鏡宝典	B++	对军宝具	Arts		3Hits
	概率赋予敌全体即死 <OC 概率 UP>	50%	62.5%	75%	87.5%	100%
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	750%	825%	862.5%	900%
	赋予敌全体暴击发生率下降 (3 回合)	20%				

关于角色



埃及古王国时期，第六王朝末期的女法老。虽然这里暂且用“法老”的名号称呼她，但其实尼托克丽丝的历史性并未完全确定。因为她的故事，只是公元前 5 世纪的古希腊历史学家希罗多德，根据旅行中的所闻所见写就的『历史（Ἱστορίαι）』一书中有所提及而已。而且希罗多德书中有不少自我矛盾以及不顾历史真实性而进行虚构的例子，所以尼托克丽丝成为法老的真实性是存疑的。但公元前 3 世纪的埃及祭司马涅托，参考当时保存在神庙里的编年史、王表等文献，用希腊语为托勒密二世编写了托勒密王朝之前的埃及历史，这里面也有提到尼托克丽丝的名字，这至少说明了这名女性，在古埃及的历史上，确实是存在过的。

说回尼托克丽丝来，她所处的古埃及第六王朝末期，是公元前 2187 年左右，拿咱们华夏文明来做刻度的话，大概比夏朝（公元前 2070 年）还要早个 100 多年吧。尼托克丽丝出生于王家，是一位美丽高贵的白肤色的女子，按照古埃及传统婚俗，她与哥哥麦然拉二世结婚，成为埃及王后。但之后突如其来的政治谋杀，让尼托克丽丝成为了寡妇王后。为了报仇，她掩藏了自己的感情，与权臣巧妙周旋，终于登上王位，成为了古埃及历史上第一位行使全埃及政治权力的女王。她精心建造了一座豪华的地下宫殿，然后邀请参与杀害她丈夫的主凶们前来参加宴会。就在主凶们沉浸在地下宫殿的华丽和巧妙中时，她下令打开水闸，将他们全部淹死。复仇成功后，尼托克丽丝深知随后到来的报复自己无法对抗，为了保全尊严，她端正衣装，将自己关在一间小屋内，烧炭自杀。尼托克丽丝在位仅有两年，她的去世也代表着埃及古王国时代的终结以及中王国时代的开始。

在 FGO 里，于主线剧情第一部第六章中首次登场。她的宝具“冥鏡宝典”典出自日本普遍比较认可的克苏鲁神话中，有一件被认为是她本人所持有的宝物“尼托克丽丝之镜”，宝具的演出方式：从镜中释放出一堆神话生物将对手吞噬，也是根据克苏鲁神话中所描述的样子来设计的，当然这些跟历史都毫无关系。FGO 里尼托克丽丝在使用 Quick 指令卡以及进行 Extra 攻击时，会有一群迷之生物出现。那个白色露出小脚的奇怪生物最近几年在日本 ACG 作品里出场还不少，比较近的就有画风魔性的埃及神明萌化动画『众神之记』。其实这只奇怪生物名为梅捷德神（Medjed），是古埃及公元前 1550 年左右『亡者之书』第 17 节的插图里出现的，能用眼神发出射线并且喜爱吃心脏的神。为何会跟尼托克丽丝放在一起，大概是因为两者都非常古老，古老到已经没有文献记载的地步了吧。尼托克丽丝 Extra 攻击时会高喊“哈拉克提（Harakhte）”，意思为“地平线的荷鲁斯神”，是荷鲁斯神的其中一个形态，『游戏王』里就有将三张神卡解放后特殊召唤能够直接胜利的『光の创造神ホルアクティ』。



游戏运用

输出型 Caster，但是缺少增强输出的手段，只能拼即死，但大家都知道 FGO 里即死很鸡肋，所以导致尼托克丽丝定位也很尴尬。目前只能说尼托克丽丝在刷种火时非常全能，无视职阶相克直接即死非常方便。“高速神言”虽然不及美狄亚但是在等级 8 也能直接充满 NP，所以在特定情况下通过换人上场，直接开宝具，说不定会有奇效。常规战斗中，尼托克丽丝的优势只在于能够速开宝具以及不错的 NP 获得效率和不错的生存能力。

Cleopatra
克利奥帕特拉

职阶	Assassin	HP	1965 / 13402	ATK	1713 / 11088	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 3Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 4Hits	6Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
皇帝特権 A	7 回合	初期	60% 概率赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
			60% 概率赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
			自身 HP 回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
黄金律（富＆体）B	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
			赋予自身每回合 NP 获得状态 (3 回合)	10%									
			赋予自身每回合 HP 回复状态 [Lv.](3 回合)	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000
女神の加護 C	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身无敌 (1 回合)	——									
			解除自身弱体状态	——									
			获得暴击星 [Lv.]	10	11	12	13	14	15	16	17	18	20

职阶技能

技能名	效果
気配遮断 B	自身暴击星发生率提升：8%
神性 D	赋予自身伤害加成：125

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ウラエウス・アストラペ 暁の時を終える蛇よ、此処に	A	对军宝具	Buster		5Hit
赋予自身 Buster 性能提升 (1 回合)<OC 效果 UP>	30%	40%	50%	60%	70%
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
自身 HP 减少	1000				

关于角色



埃及艳后，一般被称为“古埃及最后的法老”，但其实“最后的法老”应该是她和凯撒所生的儿子凯撒里昂，不过凯撒里昂被屋大维处死时才 9 岁，所以将应该称作“女王”的克利奥帕特拉七世视为“最后的法老”也是可以的。埃及艳后的生平实在太过著名，全世界自影像技术诞生以来，以她的故事为题材的作品，就层出不穷。她与罗马共和国末期的政治漩涡，与凯撒和安东尼两人的感情、传奇的死亡以及各种传闻逸事，都让她成为历代文学以及艺术作品中的著名人物。但除了各类作品经常作为重点描述的内容之外，作为一位埃及女王，她聪颖机智，极富经济头脑，在她的保护下，埃及不仅免受罗马吞并，还让当时埃及的经济发展达到巅峰。

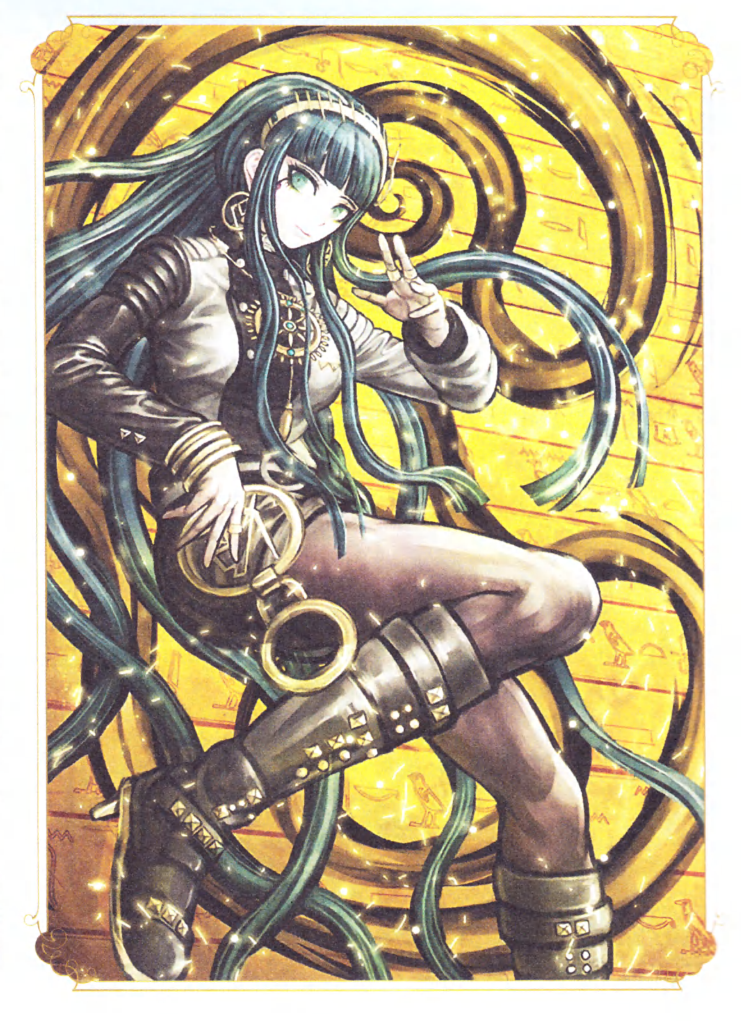
埃及艳后全称是古埃及托勒密王朝克利奥帕特拉七世，托勒密王朝始于亚历山大大帝在建立了一个领土空前广阔的帝国时，将埃及交给了自己麾下一个将军托勒密·索特尔。Fate 系列里大帝的宝具“王之军势”的设定是“历代王朝的开祖”、“拥有 Rank B 以上等级领导力的人”，所以托勒密·索特尔也应该在“王之军势”之中，TV 动画『Fate/Zero』以及其广播剧 CD 插画里都曾出现过“王之军势”的英灵们，不过并没有仔细设定过那些有头有脸的英灵们都姓谁名谁，所以目前还无从得知那里面谁是托勒密·索特尔。那么，历史上艳后的长相是怎样的呢？首先可以确定的是，跟先祖托勒密同样也是希腊人特征的白人。因为尽管已经历经了 200 年，但托勒密王朝王族只允许近亲结婚，所以丝毫没有跟非洲人种混血，依然是纯种的希腊白人。虽然被称为“世界三大美女之一”（另外两人为杨贵妃和希腊神话里的海伦），但近年来根据考古科技的不断发展，通过面部还原后学者们发现艳后的容貌其实并不能说是绝世美女，甚至还有点丑。她之所以能够让凯撒和安东尼拜倒在她石榴裙下，并不是靠着她的美貌，而是女人的聪慧以及女王的气量。除此之外，还有她那绝美的声音吧（钉宫病患者们交口称赞）。

FGO 中艳后于万圣节活动“ハロウィン・カムバック！ 超極☆大かぼちゃ村 ～そして冒険へ……～”中作为限定 5 星从者登场。作为从者的艳后，身体能力却异常高，筋力 B 加上敏捷 A，实在看不出这是一位 Assassin 的数值。之后的“宫本武藏体验副本”剧情里，艳后透露出自己在修炼一种名为“法老王斗法”的武术，这大概是她身体能力异常高的原因吧。

战斗模型以及宝具演出中出现的蛇，应该是埃及神话中的女神瓦吉特（神圣毒蛇）。据传艳后就是用毒蛇咬自己手腕或者胸部自尽的，羁绊 10 附送的礼装卡图就是那条夺取艳后性命的毒蛇，从礼装文字可以看出，型月世界观下的艳后有着女神瓦吉特的祝福（比如技能“女神的加护”），就连最后的自尽，也是“神的意志”。

游戏运用

异端配卡 BBAQQ，加上少有的全体攻击 Buster 宝具，有三红的艳后是平 A 输出丝毫不低的 Assassin。技能组生存能力优异，双回血一无敌，兼顾攻防上升、清负面、暴击星和 NP 获取，是 Assassin 中的豪杰。宝具会在攻击前提升 Buster 性能，保障稳定输出。Buster 和 Quick 指令卡 Hit 数都很高，通过调整位置，甚至能够让 Buster 来打暴击星和获取 NP。属于除了辅助外，全能型从者，缺少强力 Assassin 的话请务必拿下她。



Nightingale 南丁格尔

职阶	Berserker	HP	2232 / 15221	ATK	1573 / 10184	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hit	1 枚各 6Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	鋼の看護 A	7 回合	初期	己方单体 HP 回复 [Lv.]	2000	2200	2400	2600	2800	3000	3200	3400	3600	4000
	人体理解 A	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身〔人型〕特攻 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予自身〔人型〕特防 [Lv.](3 回合)	15%	16%	17%	18%	19%	20%	21%	22%	23%	25%
	天使の叫び EX	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体 Buster 性能提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能	技能名	效果
	狂化 EX	自身 Buster 性能提升：12%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ナイチンゲール・プレッジ 我はすべて毒あるもの、害あるものを絶つ	C	对军宝具	Arts		——
	敌全体宝具威力下降 (1 回合)<OC 效果 UP>	50%	62.5%	75%	87.5%	100%
	解除己方全体弱体状态	——				
	己方全体 HP 回复 [Lv.]	3000	4000	4500	4750	5000

关于角色

全名弗洛伦斯·南丁格尔（Florence Nightingale），她是近代看护教育的创始人，英国著名的社会企业家、教育家、统计学家，人类史上最著名的护士。她的生日 5 月 12 日被定为世界护士节，国际红十字会将护士最高荣誉奖章命名为“南丁格尔奖章”，英国 10 英镑纸币的背面是她的半身像，伦敦的街头竖立着她的铜像，“南丁格尔誓言”是全世界全医学院的护理学专业毕业时都要宣誓的内容，她设计的玫瑰统计图给统计学带来了深远的影响，马克思也曾分别在德国的『新奥得报』和美国的『纽约论坛报』发表对南丁格尔的赞誉。这样一个伟大的人物，到了 FGO 里，竟然是 Berserker！这里面到底是人性的扭曲还是道德的沦丧？敬请关注每月的 FGO 英灵解说栏目（被揍）。

在历史上，南丁格尔对于护理事业的狂热，和近乎死硬地对英国那草菅人命的医疗卫生体系的顽强“复仇”，都让南丁格尔她在拥有“提灯女神”的美妙称号之外，还有着“复仇天使”的异名。这种为了拯救生命，毁灭生命也在所不惜的狂执，这种过于纯粹的信念，被很多人评价为“疯狂而恐怖”，这大概就是南丁格尔被设计成狂战士的理由吧。在 FGO 中，南丁格尔最初登场于活动“監獄塔に復讐鬼は哭く”，但真正作为从者实装，是在之后的主线剧情第一部第五章中。其实，这个角色最初被设计出来，是早在 PSP 游戏『Fate/EXTRA CCC』开发时期了，不过跟阿提拉一样，都没有最后留在正式出场的角色中，两人的戏份全部被某个贫乳少女偶像抢走了。最近的 PS4/PSV 无双类游戏『Fate/EXTELLA』中阿提拉终于加入，南丁格尔可能就还要继续等咯。

FGO 里南丁格尔所穿的制服，是 19 世纪末到 20 世纪初英国陆军的军服，所持的手枪是一把由美国人伊桑·艾伦（Ethan Allen）研制的多管转动的击发手枪，一般称为“胡椒盒手枪”。虽然命中率低下，但在当时是比较少有的连发手枪。顺便一提，这种手枪目前还作为水中用枪，被各国广泛运用于特殊用途中哦。

宝具名“我はすべて毒あるもの、害あるものを絶つ”照搬自著名的“南丁格尔誓言”里“勿为有损之事，勿取服或故用有害之药”一句。顺带一提，“南丁格尔誓言”其实并不是南丁格尔本人所作，而是 1893 年由利斯特拉·格雷特（Lystra Gretter）和底特律法兰德护士培训学校的一个委员会根据南丁格尔的教诲，参考医生们的“希波克拉底誓词”写成的。

最后，笔者要沉痛批判一下画师高桥·摸鱼·庆太郎，堂堂职业漫画家，结果南丁格尔的卡图是个什么鬼？那手臂啊！那腿啊！那左曲右回的胸部啊！当然这些都不是事，最要命的是，高桥除了这卡图，在推特摸鱼画的草稿、给设定集的草稿、给周年纪念的贺图，里面的南丁都是美不胜收，随便哪张用来作卡图都完爆现在的，这就很让人不爽了。真相大概只有一个，许是 FGO 运营刨了高桥祖坟吧……



游戏运用

Berserker 中的辅助，些许有些诡异。不过作为唯一的一位不拖队伍输出的辅助，代价就是南丁比其他辅助都脆皮。但跟大多数 B 阶比起来，拥有目前游戏中最广泛特攻特防效果“人体理解”的南丁也算比较硬了。HP 在全游戏从者中排名前 10，ATK 虽然在 5 星 B 阶中排名倒数，但靠着 B 阶的全职阶克制以及“狂化 EX”输出依然不俗。“天使の叫び”是除了梅林外最强的红卡强化。宝具虽然没伤害但能清除全队 Debuff 以及大回血，配合“鋼の看護”大回复量，能够迅速拉回全队血线。Arts 宝具卡加上 BBAAQ 的配卡能让南丁的 NP 获取丝毫不成问题。如果需要一个又能打又能奶的狂坦队全能手，那么南丁一定是你最好的选择。▲


妖
TsuBaKi

窈窕

-to protect-

to protect

FANBOOK OF FATE
to protection or to infringe
presented by day-dream

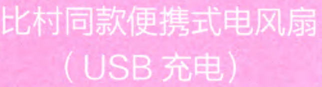




淘宝自营店　淘宝总本店　微信微店

Two Dimensions Mania SHOP

*本期商品二维码用微信“扫一扫”，即可直达商品购买页。

价　格：~~30元~~
狂热价：28.5元

比村同款便携式电风扇（USB充电）



价　格：~~15元~~
狂热价：14.25元

赫斯缇亚款纸面竹骨金属轴折扇



价　格：~~15元~~
狂热价：14.25元

东方project西行寺幽幽子纸面竹骨折扇



价　格：~~15元~~
狂热价：14.25元

Fate/舰娘双面清凉团扇



价　格：~~110元~~
特惠清仓价：55元

Lovelive!巨幅浴巾



价　格：~~110元~~
特惠清仓价：55元

舰娘/舰队巨幅浴巾



价　格：~~15元~~
特惠清仓价：7.5元

Free男子水泳部毛巾强力吸水“真琴×遥”



价　格：~~16元~~
特惠清仓价：8元

进击的巨人调查兵团毛巾



价　格：~~66元~~
狂热价：62.7元

舰娘一航战赤城/加贺泡面碗



价　格：~~12元~~
狂热价：11.4元

EVA凌波丽主题高级金属刀叉组合勺子叉子



价　格：~~15元~~
狂热价：9.9元

白泽主题精美仿瓷九角杯



价　格：~~25元~~
狂热价：23.75元

魔法少女什么的已经够了咪咚锅垫/杯垫

卡牌及卡牌周边



*本期商品二维码用微信“扫一扫”，即可直达商品购买页。

舰娘卡牌第 1 弹 113 张

价　格：~~20 元~~
狂热价：19 元




舰娘卡牌第 2 弹 62 张

价　格：~~10 元~~
狂热价：9.5 元




舰娘卡牌第 3 弹 94 张

价　格：~~18 元~~
狂热价：17 元




WS 舰娘卡牌“到达！来自欧洲的增派舰队！”原盒

价　格：~~370 元~~
狂热价：366.3 元




Fate GO 卡本 赠 20 卡页

价　格：~~99 元~~
狂热价：89.1 元



舰娘卡本 A 款经典款或 B 款

价　格：~~99 元~~
狂热价：89.1 元



Lovelive! 卡本 / 活页集卡册 A 款 或 B 款

价　格：~~99 元~~
狂热价：89.1 元




卡页 / 卡本增页专用 20 页 / 组

价　格：~~20 元~~
狂热价：19.8 元



少女与战车系列组立式卡牌盒

价　格：~~21.8 元~~
狂热价：20.7 元




Re0 从零开始的异世界生活组立式卡牌盒

价　格：~~21.8 元~~
狂热价：20.7 元




Fate/stay night 系列组立式卡牌盒

价　格：~~21.8 元~~
狂热价：20.7 元

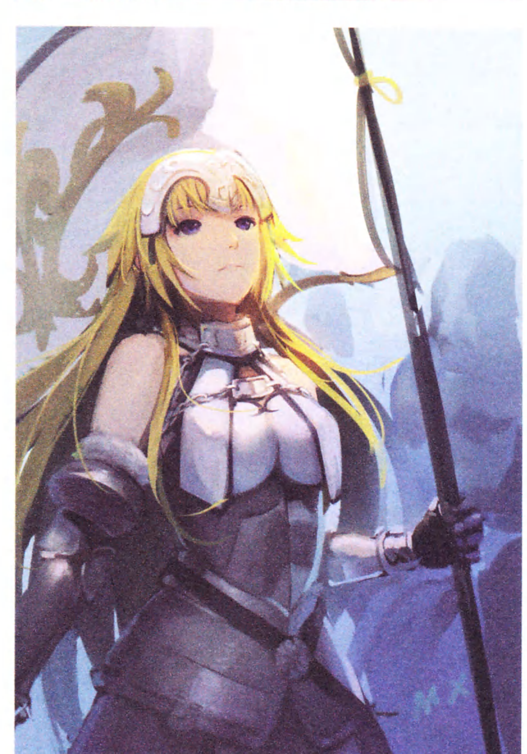


舰娘组立式卡牌盒

价　格：~~21.8 元~~
狂热价：20.7 元





Magic_Xiang

http://www.pixiv.net/member.php?id=1549561
http://weibo.com/5013213780

Pixiv



Weibo



二次元狂热出品

Fate Grand Order 宝典

Even if the whole planet has become the field of Holy Grail War
Even though everything on this ground has become a heap of ruins
Although there are countless incredible enemies blocking our path
The ending, has never been decided.



FATE系列
首款官方手游
FATE/GRAND ORDER

详细
设计、设定、
背景

尽在此刊
73位英灵，73个宝具，
数百种技能


BACK TO THE PAST III
AKATSUKI
INAZUMA
IKAZUCHI
They've saved the best trip for last...
But this time they may have gone too far.
Pomo
AKATSUKI (DD)
" BACK TO THE PAST PART III " Starring INAZUMA. IKAZUCHI Верный
Written by Tomato God F Music by SHIMAKAZE Produced by ADMIRAL FRAF SPEE DOLBY
二次元
TWO DIMENSIONS MANIA
102
封底故事
『响TRICK』
光盘
定价
25
非卖品